

La llamada de
CTHULHU

HIDDEN CORP

POR ANDRÉS RAMOS



UNA TREPIDANTE AVENTURA PARA

PULP CTHULHU



HIDDEN CORP



Autor: Andrés Ramos
Edición: Francisco Javier Valverde García, Joaquín Marqués y Marta de la Serna
Ilustración: Juan Alberto Hernández
Arte: Andrés Sáez «Marlock» y Claudia Andrade
Maquetación: Clara Miralles
Arte ayudas de juego: Dan «Mr. Dantástico» Alonso
Corrección: Marta de la Serna
Chaosium Call of Cthulhu Line Editor: Mike Manson
Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2021 Chaosium Inc. All rights reserved.
La llamada de Cthulhu © 2021 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.
© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.
Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).
Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona Tel.: 648.527.425
<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es
ISBN: 978-84-124602-2-3 Depósito legal: B 20205-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved.
This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the Call of Cthulhu game in general.
No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.
This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.
Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.



Primera edición, enero de 2022
© Shadowlands Ediciones

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5	PROYECTO AHNENERBE	49
EL ROL, EL PULP Y... HIDDEN CORP.	5	INFORMACIÓN PARA LOS HÉROES	49
LEYENDAS Y SOMBRAS		PRÓLOGO	50
PRÓLOGO	9	BUSCANDO PISTAS	51
DE REUNIÓN	9	PERSIGUIENDO PISTAS	51
DE LA REUNIÓN AL MUSEO	12	ENCUENTRO EN EL HOSPITAL	54
DE CASA AL DEPARTAMENTO FORENSE	13	EL RELATO DE FRIEDRICH RICHTER	55
DE BÚSQUEDA EN EL MUSEO	16	ENCUENTRO FINAL	58
DE ARKHAM A LONDRES	16	EPÍLOGO	60
DE VUELTA A LAS HABITACIONES DEL HOTEL	19	PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS	61
DE LONDRES A TEBAS	21		
DE LONDRES A BERLÍN	22		
EPÍLOGO	29		
	30		
PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS	31		
AYUDAS DE JUEGO	37		





INTRODUCCIÓN

EL ROL, EL PULP Y... HIDDEN CORP.

Mucha gente me pregunta qué es un juego de rol. Y yo casi siempre contesto lo mismo: no es algo nuevo, sino que se remonta a un pasado remoto, cuando un grupo de personas se sentaba alrededor del fuego y escuchaban embelesadas la historia que narraba alguien de ese grupo, generalmente el mayor. Era tal la pericia con la que la contaba, que conseguía que los demás la vivieran como si fueran sus protagonistas.

Un juego de rol también puede equipararse a cuando uno está leyendo un libro —de aventuras o de terror, por ejemplo— o a cuando está viendo una película de esos géneros y, en un momento dado, piensa o incluso dice en voz alta cosas del estilo «Pero ¡qué haces?!», «¡No! ¡No entres ahí!», «Pero cómo que no lo ves? ¡Si lo tienes delante de tus narices!!».

Estas situaciones te pueden dar una idea de cómo se juega a un juego de rol que, en pocas palabras, se basa en una historia en la

que tú tomarás tus propias decisiones, unas decisiones que no están escritas.

Para jugar solo necesitarás papel, lápiz y unos dados. El papel y el lápiz son para crear tu personaje, con sus características y habilidades. A estas se le asigna un porcentaje o número de puntos, que representará tu experiencia en determinados aspectos. Los dados son para lanzarlos y su resultado decidirá si has utilizado bien o mal tus habilidades.

En el juego habrá un árbitro, que recibe el nombre de Máster, Guardián o Don, entre otros, en función del tipo del juego de rol en el que participes: fantasía, magia, terror, suspense, ciencia ficción... Este será el encargado de dirigir toda la partida, pues será él quien haya creado la aventura y sus diferentes aspectos —ambientación, escenas...— y, asimismo, será quien defina las consecuencias de los actos de los personajes. El árbitro también es la persona que interpretará a los *personajes no jugadores* que saldrán durante dicha partida.

Crear un juego de rol siempre tiene sus pros y sus contras, pero si eres tú el que lo ideas, perfeccionas y acabas, no puedes tener

detractores que te digan que está mal, a no ser que al probarlo se detecten «lagunillas» en su sistema que no consigues solucionar por mucho que lo intentes. Por ello, la mayoría de las veces, se crea un juego con ambientación original, pero con un sistema de juego convencional o basado en el de un juego de nueva creación que funciona perfectamente y que puede ir bien para tu ambientación.

Algo parecido me ha pasado al crear *Hidden corp.*, ya que había arbitrado alguna partida de este tipo con las reglas de *La llamada de Cthulhu* y encontraba que me faltaba algo...

En efecto, necesitaba que los *personajes jugadores* fueran diferentes, casi especiales, porque, si no, llegar al final de una aventura suponía doble riesgo para ellos y que se multiplicara también la dificultad en sus habilidades y características en comparación con el juego normal.

Así pues, empecé a modificar reglas y hojas de personaje, y cuál no sería mi sorpresa al encontrarme que ya no hacía falta modificar nada, puesto que había salido el sistema perfecto para mi ambientación, *Pulp Cthulhu*.

Con este sistema, que no deja de ser una extensión del de *La llamada de Cthulhu*, se podían arbitrar a la perfección mis partidas de *Hidden corp.* porque tenía lo necesario para que la aventura y los personajes se pudieran amoldar a la historia sin problema.

La historia de *Hidden corp.* viene de hace unos años, cuando pensé en escribir una serie de aventuras que pudieran protagonizar personajes «especiales» de una organización secreta, ubicada a las afueras de Londres. Esta organización contaría con el beneplácito del Gobierno de Su Majestad y sus miembros —los *personajes jugadores*— se dedicarían a resolver los problemas más oscuros y a buscar los objetos históricos más extraños en aras del bien del mundo y de la Corona. Cada uno de los *personajes jugadores* tendría

un «poder» o «maldición» especial, lo que los diferenciaría de un simple ser humano. Estos personajes se verían mezclados en situaciones más divertidas y llenas de peligro que las normales de una partida de *La llamada de Cthulhu*; podrían, incluso, salir inmunes de situaciones en las que en otro momento hubieran muerto o se hubieran vuelto completamente locos.

Las aventuras transcurrirían en los años treinta del pasado siglo xx, pero la historia de esta organización se remontaría a 1895, año en la que fue creada por dos hombres pertenecientes a una misma logia masónica: el empresario y millonario Sir Remington Sinclair y su socio, el famoso escritor Herbert George Wells.

En un principio me planteé que las aventuras se desarrollaran en la época victoriana. Incluso pensé en incorporar una sencilla pero efectiva máquina del tiempo, aún no muy bien perfeccionada, que podía llevar a quien hiciera uso de ella a donde quisiera, siempre que fuera en el pasado y, además, sin posibilidad de vuelta. Más tarde, llegué a la conclusión de que la década de los treinta del siglo pasado daba mucho juego, con el mundo al borde de un precipicio llamado Segunda Guerra Mundial y con un grupo de fanáticos culpables de crear tal precipicio: los nazis. Estos, por otro lado, también eran buscadores de teorías y objetos extraños para el bien de su Führer y el III Reich.

Asimismo, la mansión —perteneciente a la familia Sinclair— donde estaría la sede de la *Hidden corp.* y su actual dirigente y amo —Sir William Sinclair— tampoco se quedarían atrás en cuanto a lo de dar juego se refiere: guardan un secreto que no será desvelado hasta el final de la última aventura y que encajará con todo lo sucedido.

Hidden corp. consta de cuatro aventuras distribuidas en dos libros o módulos. El

mundo en el que transcurre es algo «alternativo», puesto que en él se pueden entremezclar personajes históricos con algunos de ficción literaria o cinematográfica. La idea general no es que sea muy original, lo sé, porque si coges cualquier libro o cómic de los llamados *pulp* te encuentras esta clase de historias en la mayoría de sus páginas. Solo hay que pensar en las típicas de Edgar Rice Burroughs protagonizadas por el personaje de aventuras John Carter, o incluso *En el corazón de la tierra*, *La tierra olvidada por el tiempo* y *La gente del tiempo perdido*, en las de H. G. Wells —*La guerra de los mundos*, por ejemplo— o en las del propio H. P. Lovecraft —*Mitos de Cthulhu*, entre otras—. Y, si me apuras, también habría que mencionar las *penny dreadfuls*, publicaciones seriadas populares y baratas escritas durante el siglo XIX en el Reino Unido.

Aparte, existen películas y series de televisión con temas similares, como la saga de Indiana Jones o la trilogía de *La Momia*, las divertidas versiones de las novelas de Burroughs, protagonizadas por el actor Doug McClure, o la serie *Penny Dreadfuls*.

Dejando a un lado el tema de la absoluta originalidad, creé mis partidas y, como he dicho antes, poco después las moldeé con las normas del sistema de juego de *Pulp Cthulhu*, tomándome incluso la licencia de que en un principio los héroes pertenecían a la sede del Club Vanguardia, situada en Arkham, Massachusetts. Ideé cada módulo o aventura como una mezcla explosiva: el ya conocido horror cósmico, misteriosas organizaciones secretas, acción en la búsqueda de objetos bíblicos o históricos y, cómo no, los nazis.

Así pues, si lo que estás buscando es lo que te acabo de explicar, no lo pienses más: con este libro lo vas a pasar bien, tanto si arbitras como si juegas.

Esta campaña está pensada para jugarla como si de una película o libro típico de aventuras o acción se tratara. Si te gustaron las películas o libros que antes he mencionado, así como las de aventuras de los años treinta, cuarenta y cincuenta del siglo pasado, como *El secreto de los incas* o *Las minas del rey Salomón*, o las novelas *El mundo perdido*, de Arthur Conan Doyle, *La máquina del tiempo*, de H. G. Wells o algunas de Julio Verne, esta es tu partida y este es tu juego. *Pulp Cthulhu* tiene todo eso y mucho más.

Y sin ser exactamente como ellas, esta campaña combina a la perfección esa atmósfera de aventura, acción, misterio, horror y terror, para hacer que tanto el jugador como tú, futuro Guardián, disfrutéis a lo grande.

Y para finalizar tan solo deseo añadir una breve dedicatoria:

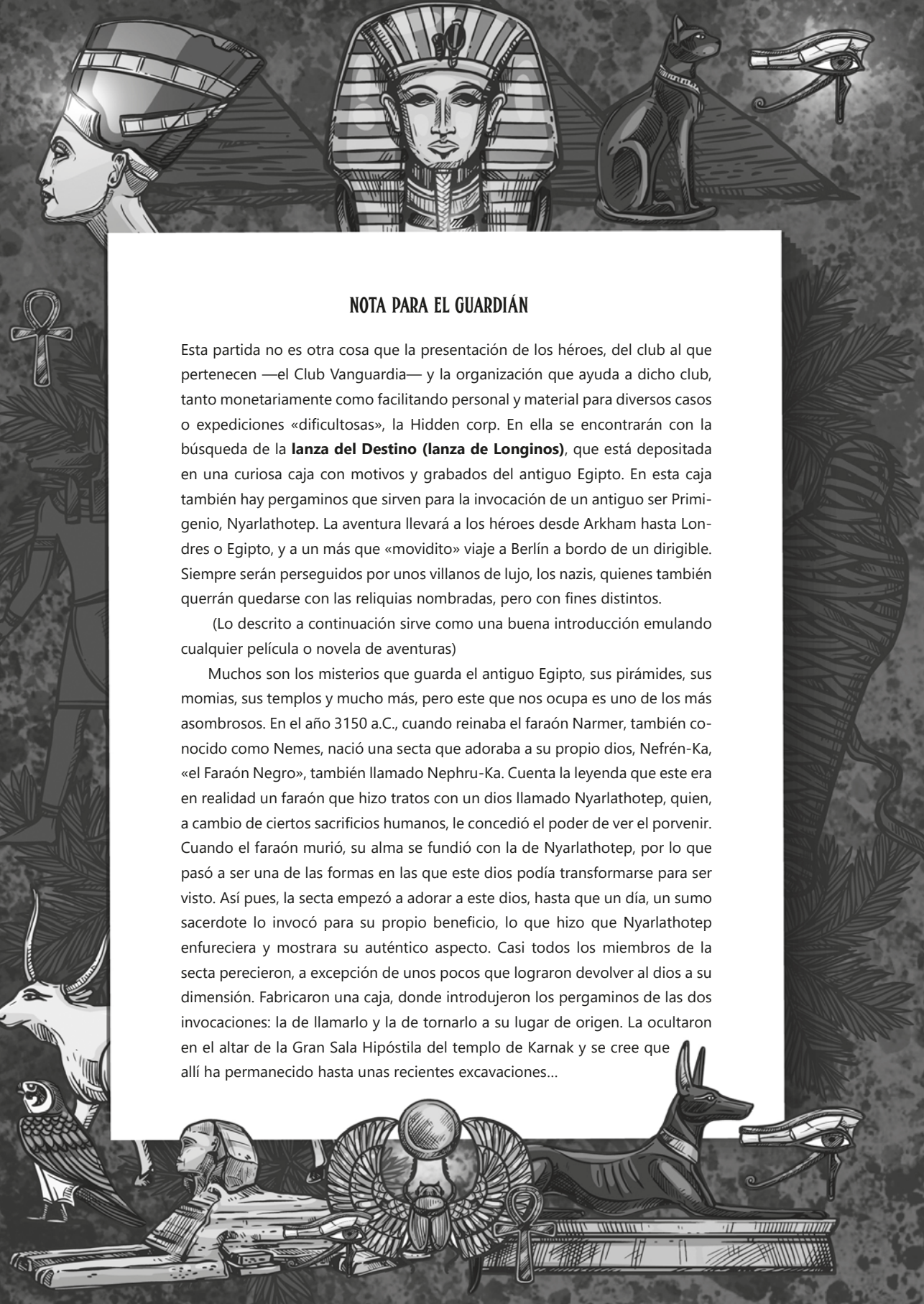
Quiero dedicar este libro a mi familia, que siempre me han apoyado (e incluso, soportado), a todos y cada uno de sus miembros. A Fran Valverde y Shadowlands por confiar en mí y también a mis compañeros habituales de juego: Joaquín Ruiz, Ricard Ibáñez, Pedro Nieto, Miquel Andrés, Jordi Cabau, Maurici Valero, Quico Noizeux, Ramón Yáñez, Enric Grau, Cristina Pelegrín, Mariona Bosch, Ricard Boné, Skaven...

Así como agradecer a Ernesto Urdi, quien me cediera amable y desinteresadamente su local en Terrassa para que pudiera probar esta y otras aventuras.

Y desde luego, también a quienes probaron estas aventuras en sus propias carnes: Joan Torramilans, Sahara Zabalbeascoa, Sonia Caballero, Pilar Mayoral, Mercè, Xavi, Judith y Marçal.

GRACIAS A TODOS, POR TODO.

Andrés Ramos

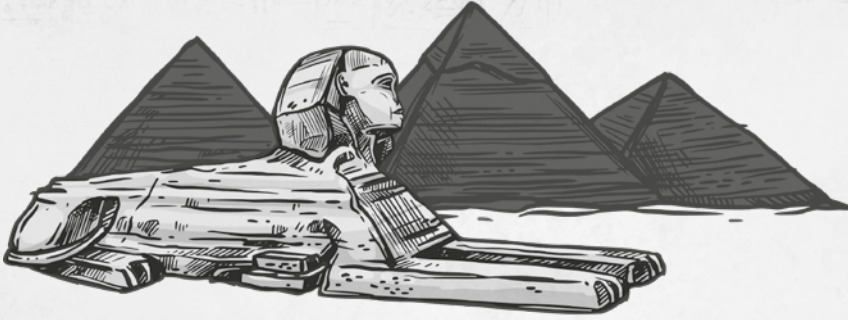


NOTA PARA EL GUARDIÁN

Esta partida no es otra cosa que la presentación de los héroes, del club al que pertenecen —el Club Vanguardia— y la organización que ayuda a dicho club, tanto monetariamente como facilitando personal y material para diversos casos o expediciones «difíciles», la Hidden corp. En ella se encontrarán con la búsqueda de la **lanza del Destino (lanza de Longinos)**, que está depositada en una curiosa caja con motivos y grabados del antiguo Egipto. En esta caja también hay pergaminos que sirven para la invocación de un antiguo ser Primitivo, Nyarlathotep. La aventura llevará a los héroes desde Arkham hasta Londres o Egipto, y a un más que «movido» viaje a Berlín a bordo de un dirigible. Siempre serán perseguidos por unos villanos de lujo, los nazis, quienes también querrán quedarse con las reliquias nombradas, pero con fines distintos.

(Lo descrito a continuación sirve como una buena introducción emulando cualquier película o novela de aventuras)

Muchos son los misterios que guarda el antiguo Egipto, sus pirámides, sus momias, sus templos y mucho más, pero este que nos ocupa es uno de los más asombrosos. En el año 3150 a.C., cuando reinaba el faraón Narmer, también conocido como Nemes, nació una secta que adoraba a su propio dios, Nefrén-Ka, «el Faraón Negro», también llamado Nephru-Ka. Cuenta la leyenda que este era en realidad un faraón que hizo tratos con un dios llamado Nyarlathotep, quien, a cambio de ciertos sacrificios humanos, le concedió el poder de ver el porvenir. Cuando el faraón murió, su alma se fundió con la de Nyarlathotep, por lo que pasó a ser una de las formas en las que este dios podía transformarse para ser visto. Así pues, la secta empezó a adorar a este dios, hasta que un día, un sumo sacerdote lo invocó para su propio beneficio, lo que hizo que Nyarlathotep enfureciera y mostrara su auténtico aspecto. Casi todos los miembros de la secta perecieron, a excepción de unos pocos que lograron devolver al dios a su dimensión. Fabricaron una caja, donde introdujeron los pergaminos de las dos invocaciones: la de llamarlo y la de tornarlo a su lugar de origen. La ocultaron en el altar de la Gran Sala Hipóstila del templo de Karnak y se cree que allí ha permanecido hasta unas recientes excavaciones...



LEYENDAS Y SOMBRAS

PRÓLOGO

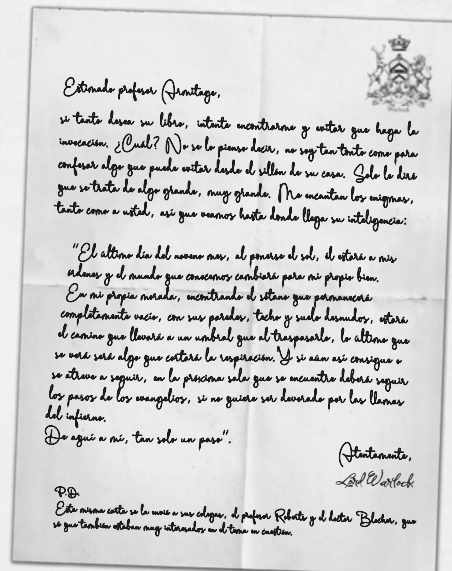
Los héroes ya os conocéis por ser miembros del Club Vanguardia, una institución dedicada a demostrar la habilidad de lograr destacadas hazañas de exploración o notables esfuerzos científicos y que cree en la filosofía de superación humana. Vosotros, conjuntamente, ya habéis hecho algún que otro «trabajito» para este club.

Ahora estáis delante de las puertas de una gran mansión a las afueras de Arkham. Son las 17.30 horas y sabéis que allí se celebran reuniones clandestinas dirigidas por un tal Lord Warlock, que no deja de ser un brujo con creencias demasiado religiosas, mezcladas con otras oscuras y sobrenaturales. Este brujo cuenta con un grupo de seguidores, con los que esta tarde, en cuanto se oculte el sol, se reunirá y hará una invocación a un ser maligno para que le otorgue poderes.

Lleváis una carta escrita por Lord Warlock (ayuda de juego 1) y destinada al profesor Henry Armitage, quien os la ha entregado diciendo que servirá para ir venciendo los obstáculos que os vayáis encontrando, añadiendo

que vayáis con cuidado y que, si es posible, traigáis el libro descrito en la carta de vuelta a sus manos y a la biblioteca de la universidad.

No costará entrar en la casa, está totalmente en silencio y no hay nadie. Allí se debe buscar la puerta que lleva al sótano, cosa fácil ya que tan solo se tienen que seguir los cánticos extraños que se oyen. Unas escaleras



AYUDA DE JUEGO 1



HENRY ARMITAGE

llevan hasta este sótano, pero aunque seguís escuchando los cánticos, allí no hay nadie. En la carta dirigida a Armitage podéis leer: «...*el sótano que permanecerá completamente vacío con sus paredes, techo y suelo desnudos...*», lo que es cierto, a excepción de una estantería en una de las esquinas.

Una tirada por **Descubrir** os hará ver que esta estantería hace las veces de puerta: si se tira hacia atrás uno de los libros que hay en ella, se abre y deja a la vista un pasillo hecho en roca viva, frío y húmedo.

A medida que se atraviesa ese pasillo, iluminado por antorchas y tan estrecho que se tiene que pasar de uno en uno, los cánticos cada vez se oyen más cerca. Cuando llegáis hasta la entrada de lo que parece una sala,

debéis leer otro de los párrafos de la carta: «...*llevará a un umbral que al traspasarlo lo último que se verá es algo que te cortará la respiración*». Si os fijáis, en el lado izquierdo del suelo hay un par de cuerpos decapitados y las cabezas cortadas están a unos metros de ellos. Esto significa que algo o alguien ha hecho esta barbarie. Una tirada **Difícil** o **Extrema** por **Descubrir** hará que, asomándoos con cuidado, en la parte derecha veáis una cuchilla enorme introducida en una ranura de la pared. Esta se acciona con tan solo pasar la mano a través del umbral y corta todo aquello que esté a su alcance, en este caso vuestra cabeza.

Cuando hayáis cruzado, agachados y sin peligro, podréis examinar los dos cuerpos. Comprobaréis que pertenecen a dos de vuestros colegas, el profesor Roberts y el doctor Blocher, que habían desaparecido cuando intentaban averiguar y conseguir lo que vosotros también venís buscando. Pero ya sabíais que eran demasiado confiados e impetuosos.

Bien, continuando os encontraréis con una sala. Otro párrafo de la carta dice: «...*se deberá seguir los pasos de los Evangelios si no se quiere ser devorado por las llamas del infierno*». Solo alguien que tenga la habilidad de **Simbología (Ciencia)**, **Historia antigua** o similar sabrá qué significa: hace referencia los cuatro autores a quienes se les atribuyen los Evangelios canónicos y cada uno de ellos está representado por un símbolo: san Mateo como un pavo real, hombre o ángel, símbolo de la Vida; san Lucas como un toro o buey, símbolo de la Pasión; san Marcos como un león, símbolo de la Resurrección; y san Juan como el águila, símbolo de la Ascensión. Estos símbolos están dibujados en el suelo (**ayuda de juego 2**) junto a otros y es por ellos por donde debéis pisar, porque, si no lo hacéis u os equivocáis de baldosa, esta se

hunde, dejando a la vista un océano de lava y llamas al que podéis caer fácilmente. Además, debéis pisar en el mismo centro, ya que, si no, la baldosa hace balancín: se mueve hacia delante o hacia atrás, lo que provoca que perdáis el equilibrio y caigáis en el fuego.

Pasada esta prueba os encontráis delante de una puerta que se puede abrir fácilmente y tras la que se escuchan ahora los cánticos mucho más fuertes. Si se abre, veréis una gran sala y, en su centro, a un hombre, Lord Warlock. Ataviado con una túnica y encapuchado, se halla arrodillado dentro de un círculo místico o goético, con un libro abierto. Está recitando unas letanías de ese libro cuando de pronto se da cuenta de vuestra presencia y, riéndose, os dice que habéis llegado demasiado tarde.

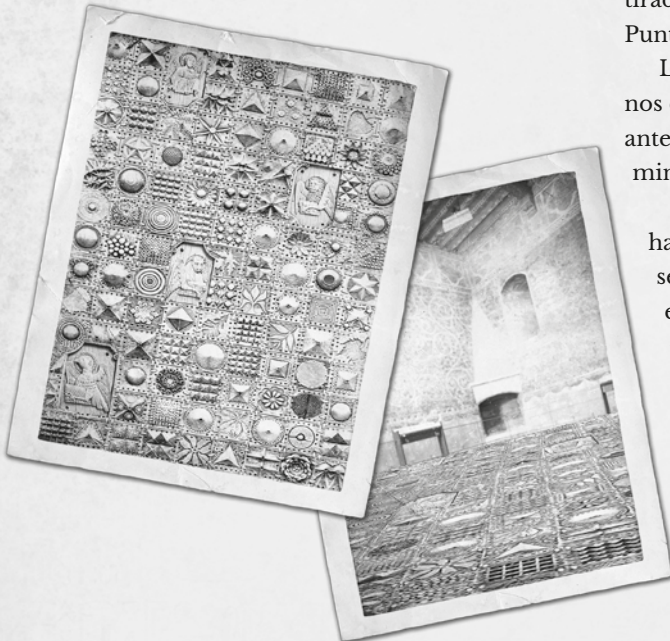
En esa sala, rodeando el círculo, también hay unas veinte personas encapuchadas más, que visten sendas túnicas y dan réplica a las palabras de su mentor. Al momento, Lord Warlock se levanta y empieza a levitar mien-

tras no para de proferir gritos desgarradores. Ante vuestros ojos el cuerpo de Warlock empieza a consumirse... da la sensación como si algo le estuviera drenando la sangre. Al poco tiempo cae lo que le queda de cuerpo al suelo y algo empieza a aparecer ante la mirada de todos los presentes: un horror amorfo cuya única facción reconocible en lo que sería el rostro es su enorme y pavorosa boca, repleta de afilados colmillos. Su cuerpo está repleto de unos musculosos tentáculos, lo suficientemente fuertes para poder aplastar a un hombre y acabados en unas ventosas que se supone es lo que ha utilizado para drenar el cuerpo de Warlock. Por lo visto, este ser suele permanecer invisible: solo toma consistencia una vez que se ha alimentado y, en cuanto se siente saciado, vuelve a desaparecer. Desgraciadamente Warlock se equivocaba con él (si alguien tiene lo suficiente en **Mitos de Cthulhu** y con una tirada con bonificación, se podrá deducir que se trata de un Vampiro Estelar. Aun así, todos tienen que hacer una tirada por **Cordura** con la pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura).

Los sectarios huyen despavoridos. Algunos caen en sus propias trampas (las pasadas antes por los héroes), mientras que otros terminan en manos del horrible ser.

Vosotros, entre tanta confusión, podréis haceros con el libro que hizo aparecer al ser y que es lo que veníais buscando. No es otro que el grimorio *De Vermis Mysteriis*, escrito por un tal Ludwig Prinn y que le fue sustraído al profesor Armitage de su biblioteca en la Universidad de Miskatonic.

Una vez hayáis salido de la mansión y estéis lo suficientemente lejos y a salvo, podréis observar que toda ella desaparece bajo tierra. Su lugar lo ocupa ahora un enorme solar vacío. Aún podéis oír los alaridos de





VAMPIRO ESTELAR

aquel horrible ser mezclados con los de los desgraciados sectarios, todos los cuales han perecido y que también, igual que la casa, han desaparecido totalmente.

Al día siguiente podréis devolverle el grimorio al profesor Armitage, quien os da las gracias y os recuerda que esa misma tarde es la cena-reunión de los miembros del Club Vanguardia y que espera veros allí, sin falta y bien vestidos, o sea, de rigurosa etiqueta.

DE REUNIÓN

Arkham, 1 de octubre de 1938

Los héroes, miembros del Club Vanguar-

dia, sois citados a las 18.00 horas en la sede situada en Arkham, Massachusetts para la celebración de una cena-reunión de socios en la que se hablará de los últimos descubrimientos y adelantos de la organización.

En la sala se encuentra lo más destacado del mundo de la arqueología e historiadores, así como precursores o inventores, sentados en diez mesas redondas de cinco personas cada una.

Delante, hay una mesa en posición horizontal que hace las veces de mesa presidencial, ocupada por los altos cargos del club. Detrás de ellos se sitúa un retrato del fundador de esta sede en 1890, **Hans Gottering**,

un inmigrante alemán cuya exploración en Sudamérica fue alabada tanto en Europa como en Estados Unidos.

Encima de este retrato hay un escrito grabado en la pared «*SEMPER PRIMUS AD LIMES*» («SIEMPRE LOS PRIMEROS EN LA FRONTERA») que es el lema del club.

En el centro de la mesa se sienta el actual presidente del club de Arkham, el doctor **Ernest McTavish**, jefe del Departamento de Arqueología. A su derecha están el profesor **Woodbrige** de la Escuela de Ciencias Aplicadas; el doctor **Francis Morgan**, arqueólogo y aventurero; y el profesor **Abraham Bethnell**, antropólogo y cínico inquebrantable en asuntos relacionados con lo sobrenatural y los Mitos. A su izquierda están el doctor **Richard Schneider**, también arqueólogo y aventurero, y el profesor **Henry Armitage**, bibliotecario jefe, ya retirado, de la Universidad de Miskatonic. Falta el profesor **Henry Crawford**, arqueólogo y conocedor del mundo antiguo.

Después de dar la bienvenida a todos los miembros, el doctor McTavish cede la palabra a su colega Schneider, quien, tras agradecer a todos su presencia, confiesa que echa en falta la de su amigo y colega, el profesor Crawford, y más cuando este iba a traer a la reunión su último descubrimiento arqueológico hallado en las excavaciones que está llevando a cabo en las ruinas de la antigua ciudad de Tebas, en Egipto.

Uno de los jugadores debe ser alguien más cercano que los demás al profesor Crawford (pupilo, familiar, etc.) y así recibir de uno de los sirvientes del club, una noticia de él: es una llamada telefónica del propio profesor, quien con voz nerviosa y temblorosa a la vez, le pide que acuda lo antes posible al museo donde trabaja; le insiste, sobre todo, en que vaya solo (aunque los demás héroes también pueden ir, ya que el profesor los conoce tan

bien como a este) y en que no comente nada, ya que no puede confiar en nadie.

Los héroes os despedís, después de disculparos, poniendo cualquier excusa, y os marcháis.

DE LA REUNIÓN AL MUSEO

Una vez llegáis al Museo Universitario, situado dentro de la Universidad Miskatonic, lo primero que veis es a un hombre con gabardina oscura, saliendo del museo y corriendo escaleras abajo. Se dirige a un coche, se mete en él y sale quemando ruedas de allí. Al entrar en el museo y subir al piso superior, donde están los despachos, os encontráis con



RICHARD SCHNEIDER



un espectáculo atroz, ya que el laboratorio del profesor está patas arriba y, entre tanto desorden, veis el cuerpo de este. Está tendido en el suelo sobre un gran charco de sangre, con el pecho y el abdomen medio abiertos —lo han rajado de abajo arriba de un solo corte—y con las manos puestas de manera grotesca, pues parece que están agarrando la herida. A su lado, hay otro hombre vestido con gabardina, igual que la que llevaba el que habéis visto antes, y rajado de la misma forma que el profesor.

Con una tirada de **Descubrir** se encuentra detrás de su solapa una insignia nazi y una pistola Luger en una sobaquera interior.

Una tirada **Difícil** de **Escuchar** hace que, en la habitación contigua, el despacho del profesor, se oiga algo. Si se entra se ve a alguien entre sombras que está como buscan-

do algo y que, al percatarse de vuestra presencia, intenta escapar. Otro hombre como este sale de un rincón del despacho dispuesto a ayudar a su compinche. Sea como sea, no se los puede atrapar, ya que saltan por la ventana hacia el vacío con una agilidad sorprendente, y eso que la ventana está a una altura de unos 4-5 metros. Si miran por ella, tan solo ven la calle desierta.

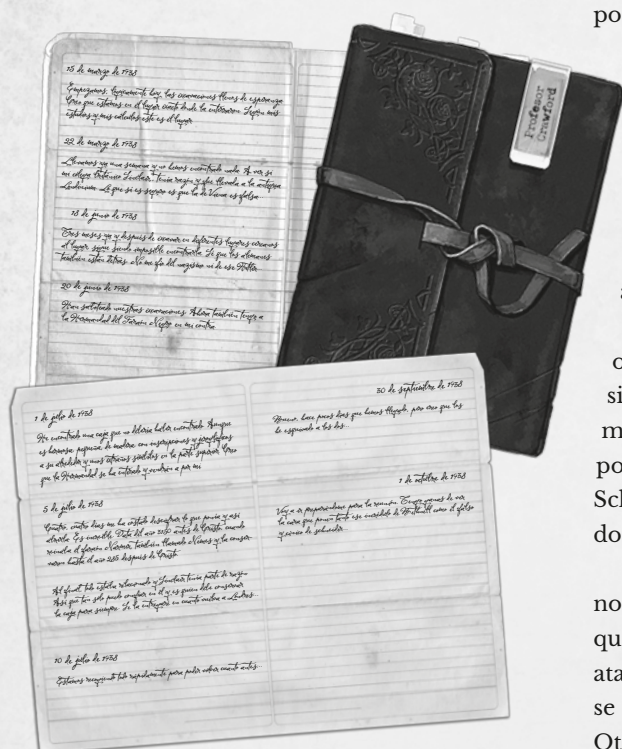
Ya de nuevo en el despacho y con una tirada de **Descubrir** se encuentra un pequeño cajón en la mesa de despacho, en el cual el profesor escondía su diario (**ayuda de juego 3**), y unas llaves que parecen de un armario o vitrina.

La policía no tarda en llegar y con ellos el inspector Ferguson que, a su vez, va acompañado del forense, persona a quien conocéis, el doctor **Peter Bowman**, quien pide que se lleven los cuerpos a su laboratorio lo antes posible para hacerles la autopsia.

La policía ni siquiera los toca, haciendo caso al forense, y empieza a interrogarlos. De repente aparece allí el doctor Schneider y en vuestra defensa alega que tenéis una buena coartada, ya que cuando esto estaba ocurriendo vosotros estabais reunidos con él y muchas otras personas, algo demostrable al cien por cien.

Cuando la policía se marcha, Schneider os pregunta si habéis encontrado algo o si sabéis en qué estaba trabajando últimamente Crawford (una tirada de **Psicología**, por ejemplo, puede hacer que notéis que Schneider está «muy» interesado. Demasiado, vamos).

Una vez os marcháis y salís del museo, notáis que os siguen y veis a unos hombres que, saltando ágilmente por los tejados y ataviados con ropajes de antiguos egipcios, se os plantan delante dispuestos a mataros. Otro par de hombres, vestidos con gabardinas oscuras y sombrero, salen en vuestra



AYUDA DE JUEGO 3

ayuda y acaban con estos atacantes, de forma rápida y contundente. Después desaparecen.

DE CASA AL DEPARTAMENTO FORENSE

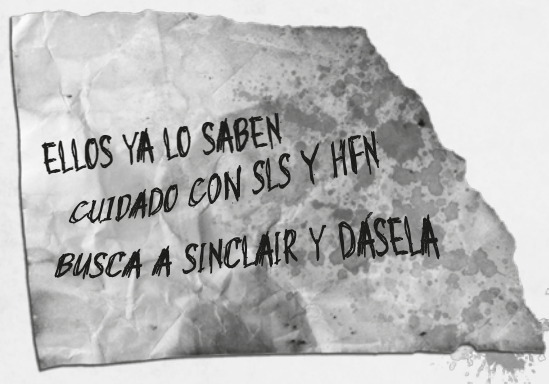
Al día siguiente, Bowman llama por teléfono al héroe más allegado a Crawford y, hablando como atemorizado, le dice que vaya lo antes posible.

Al llegar al departamento forense (pueden haberse reunido ya todos los jugadores, si se quiere), Bowman entrega la nota de Crawford que encontró dentro de su barriga destripada y escrita con su propia sangre, en la que pone:

«Ellos ya lo saben. Cuidado con SLS y HFN. ¡Busca a Sinclair y dásela!». (Ayuda de juego 4).

Si los jugadores preguntan por el otro cuerpo, Bowman comenta que la misma noche en que trajeron los dos cuerpos, Schneider preguntó por ellos y especialmente por ese y sus pertenencias. Por cierto, no llevaba nada de documentación (si habían registrado el cadáver al llegar al museo sabrán que llevaba la insignia nazi y una pistola Luger).

Bowman también comenta que los cortes hechos en los cuerpos fueron realizados con alguna especie de pequeño cuchillo o daga que, por los restos analizados, sería un arma de la época de los faraones del antiguo Egipto.



AYUDA DE JUEGO 4

NOTA DEL GUARDIÁN PARA AYUDA A LOS HÉROES

Llegado a este punto, las investigaciones pueden ir en varias direcciones:

- ⑨ Lo que encontró el profesor Crawford sigue estando en el laboratorio, porque no llegó a salir de allí, ya que estaba a punto de dirigirse a la reunión con su descubrimiento.
- ⑨ ¿Qué es la caja de la que habla Crawford en su diario y qué contiene?
- ⑨ Los HFN de la nota podrían ser la Hermandad del Faraón Negro. Pero ¿y las siglas SLS? y ¿quiénes son unos y otros?
- ⑨ ¿Quién es Sinclair?
- ⑨ ¿Qué pintan en todo esto los nazis?
- ⑨ ¿Deberán los héroes ir a Tebas, a Viena o a Londres, o no dejar Arkham?

DE BÚSQUEDA EN EL MUSEO

Si los héroes vuelven al laboratorio del museo pensando que allí aún se encuentra la caja, estarán en lo cierto, dado que Crawford no llegó a salir del museo con vida y antes de que le asesinaran pudo esconderla.

Ni siquiera la policía hizo caso al registrarlo todo, a pesar que dejó la caja a la vista, junto a otras tres, dentro de una vitrina del museo (tirada de INT o Suerte) y las llaves de esta junto al diario.

Esta vitrina contiene restos arqueológicos de las ruinas de Tebas. En su base, un rótulo reza: «Las tres cajas de madera datadas en el 3150 a. C. y encontradas en las ruinas de la Gran Sala Hipóstila del templo de Karnak, Tebas (Egipto)».

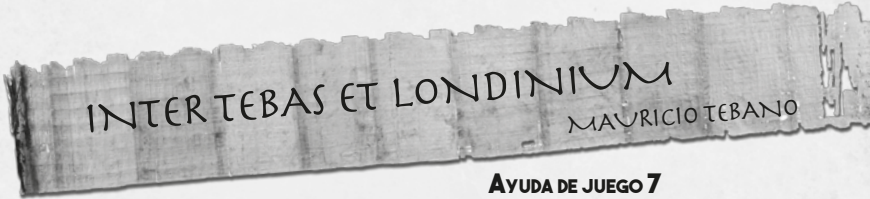
Sin embargo, dentro de la vitrina hay cuatro cajas; una de ellas (que es algo diferente y pasa desapercibida) es la que se está buscando.



AYUDA DE JUEGO 5



AYUDA DE JUEGO 6



AYUDA DE JUEGO 7

DE MOMENTO, ABRIENDO LA CAJA

Cuando se abre la caja, se encuentra en su interior varias cosas.

- ⑨ Un pergamino escrito por antiguos egipcios. Una vez traducido, se sabe que habla de un tal Dios Primigenio llamado **Nyarlatheotep** (a quien todos conocéis, aunque sea de nombre), la forma de invocarlo y la de devolverlo a su dimensión (ayuda de juego 5), así como un papel con el dibujo de un círculo goético (ayuda de juego 6) donde debe hacerse dicho ritual de invocación.
- ⑨ También hay una nota antigua escrita en latín (fácil de traducir si

se tiene el idioma) en la que pone «*Inter Tebas et Londinium*» («Entre Tebas y Londres»). Está firmada por un tal **Mauricio Tebano**, comandante romano de la legendaria Legión Tebana (ayuda de juego 7).

- ⑨ Debajo de esta nota se encuentra lo que parece la mitad de la punta de una lanza.

Habrá que investigar a fondo para averiguar qué es todo esto y porque está muriendo gente por ello. Eso es relativamente fácil para los héroes, porque pueden acudir a las enormes bibliotecas con las que cuenta el Club Vanguardia, sobre todo en Arkham, de donde se puede sacar mucha información (ayuda de juego 8).

- ⑨ En lo referente a Nyarlathotep, pueden encontrar información en la biblioteca de Miskatonic que lleva el profesor Armitage y averiguar, en las páginas del grimorio *De vermis mysteriis*, que es un Dios Primigenio que estuvo sobre la Tierra junto a otros dioses y que es el único que se puede mezclar entre la gente tomando una de sus múltiples formas.

Al invocarlo, se produce un gran torbellino del que surge una gran y horrenda figura. Unos haces de luz emanan de todo su cuerpo, lo que provoca que aquel que lo esté mirando u observando su transformación muera quemado, como por combustión espontánea, convertido en cenizas.

Existe, no obstante, una letanía que al ser pronunciada hace que el dios desaparezca.

- ⑨ Se podrá averiguar también que las siglas SLS y HFN responden en realidad a sectas de adoradores de Nyarlathotep:

- **SLS** (Secta de la Lengua Sangrienta) ubicada en Nueva York.
- **HFN** (Hermandad del Faraón Negro) ubicada en El Cairo y en Londres.

- ⑨ Se puede preguntar por el tal Sinculair a algún miembro que sea de su confianza en el club (o algún colega del profesor Crawford —ya sabéis, tiradas de **Encanto** o **Persuasión**—) y averiguar que se trata de un conocido millonario británico de cuarenta

A MODO DE CURIOSIDAD

En vista de la histórica leyenda de Longinos, no es raro que el creador del III Reich, Adolf Hitler, se sintiese totalmente atraído por la lanza de Longinos. Lo cierto es que Hitler se sentía atraído por todo artilugio u objeto extraño o esotérico, aconsejado siempre por el doctor Walter Stein. Este alimentaba aún más la mente del Führer haciéndole creer que podría llegar a tener un ejército invencible si tenía en su poder la lanza del Destino. Así fue cómo ordenó toda clase de investigaciones para encontrarla. Oficialmente, la lanza de Longinos se hallaba en la Basílica de San Pedro (Roma), en la capilla donde el artista italiano Giovanni Lorenzo Bernini realizó la escultura dedicada a San Longinos. No obstante, la lanza a la que Stein dio mayor autenticidad fue la que había en el museo austriaco de Hofburg, en Viena. Esta incluso tenía en su asta lo que supuestamente era uno de los clavos

de la cruz de Cristo. El 12 de marzo de 1938, Von Ribbentrop entró victorioso en Viena tras invadirla, y se dirigió directamente al museo Hofburg para hacerse con la lanza. Eligió el día 15 de marzo para entregársela a Hitler, ya que este era el día de la festividad de San Longinos. Hitler ordenó el traslado de la reliquia al castillo de Núremberg, donde permaneció como un objeto adorado por todos, incluso por el Führer. Realmente, el Führer no tuvo mucha suerte con la lanza del Destino ya que el ejército norteamericano bombardeó Núremberg y aunque Hitler ordenara guardar la lanza en lugar seguro, dentro de una capilla totalmente blindada, las fuerzas aliadas la encontraron al entrar en la ciudad el 30 de abril de 1945. Después de que su legítimo dueño la reclamara, la lanza fue devuelta al museo Hofburg de Viena, donde permanece hasta el día de hoy.

y cinco años de edad, llamado **Sir William Sinclair**, que viene de una buena familia y que ha pasado parte de su vida cultivando las que son sus dos grandes pasiones: la arqueología y la historia. Es, además, muy buen amigo del profesor Henry Crawford y también un buen mecenas para el club, al que aporta donativos realmente suculentos.

- ⑨ En cambio, si se intenta buscar información sobre el profesor Richard Schneider se averiguará que es alemán y, si los héroes se «hacen» con su cartera o lo siguen y ven con la gente que se suele reunir, podrán descubrir que pertenece al partido nazi.

Desde luego, los héroes se encontrarán con él en diversas ocasiones (a discreción del Guardián) y a veces con alguno de sus compañeros. Entre estos está su amigo, el *Hauptsturmführer* —capitán— **Peter Meyer** de las SS; en principio, cuando se lo presente a los héroes no revelará su auténtica identidad, sino que dirá que es un colega suyo. Meyer no lleva el uniforme, claro está.

DE ARKHAM A LONDRES

Una vez hayansi hecho las averiguaciones pertinentes y pueden ponerse en contacto, deben desplazarse a Londres. En el aeropuerto de esta ciudad les está esperando el profesor Sir William Sinclair, quien se presenta muy amablemente y agradece su visita. Junto a él hay otros dos hombres, a quienes reconocen por ser los que les ayudaron en la emboscada del callejón de Arkham. Les llevan en coche al hotel donde se hospedarán. Más tarde, durante una cena en la mansión Sinclair, situada a las afueras de la capital inglesa, les explican la relación entre la lanza del Destino y la familia Sinclair.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

En principio los jugadores no lo sabrán, aunque se podrán ir enterando a lo largo de toda la campaña, pero Sir William Sinclair oculta un pasado algo oscuro que jamás ha revelado a nadie.

Por otro lado, cabe comentar que Schneider y Meyer consiguieron la lanza del Destino en el museo del palacio de Hofburg, en Viena, pensando que era la auténtica, por mucho que se dijera que la verdadera se encontraba en la Basílica de San Pedro.

Después de entregársela al Führer el mismo día 15 de marzo de 1938 (día de la festividad de San Longinos), este ordenó que se trasladara al castillo de Núremberg.

Al enterarse Schneider de que otros habían encontrado la auténtica lanza, montó en ira y no parará hasta hacerse con ella. Además también traería algo que realzaría más al III Reich, un dios gobernable y sumiso (Nyarlahotep).



Sinclair comenta que, para evitar que alguien se hiciera con el poder absoluto, Mauricio Tebano hizo partir la lanza en dos. Una mitad la envió a Londinium (Londres) y la otra la dejó en Tebas, después de que la Legión Tebana acabara con un grupo de insumisos, sectarios de un dios que más bien era una reencarnación del Mal para ojos del romano, llamados la Hermandad del Faraón Negro. Estos habían construido una pequeña caja con inscripciones, en cuyo interior guardaron unos pergaminos con invocaciones para su dios. Al acabar con el grupo, Mauricio metió su parte de la lanza en la caja con una nota firmada por él.

Sabiendo que ellos aún no estaban a la altura y que estos descubrimientos eran demasiado peligrosos en según qué manos,

Mauricio pensó que generaciones venideras sabrían hacer mejor uso de todo ello. Así pues, enterró la caja bajo la Gran Sala Hipóstila del templo de Karnak. También hizo que crearan una falsa lanza y la llevó a Roma diciendo que era la auténtica. Esta es la que después trasladaron a Viena y que está expuesta en el palacio de Hofburg.

El enviado por el comandante Mauricio Tebano a Britania con la otra mitad de la lanza para que la ocultara no fue otro que un antepasado de Sir William, quien mantuvo la pieza escondida. Desde entonces, la familia Sinclair la tiene a buen recaudo, guardada bajo llave en un recinto de la casa que solo él conoce.

Se supone que, a estas alturas, los jugadores le habrán entregado la caja y la otra mitad de la lanza a Sinclair. En relación a la caja, Sinclair les explica que el dios del que

se habla en los pergaminos que contiene guarda cierta relación con un faraón que se llamaba Nefrén-Ka (el Faraón Negro) y que hoy en día aún tiene seguidores, como los que les atacaron. Comenta que este hecho no tiene mayor importancia, ya que ahora la caja y sus pergaminos están a buen recaudo, y añade que su invocación es imposible si no se hace en el lugar adecuado que, según dice, tan solo ha llegado a descubrir él y que no piensa revelar.

UNA ORGANIZACIÓN LLAMADA HIDDEN CORP.

Basándose en todo esto y otros pormenores, tras la cena, Sinclair explica a sus invitados la creación de la organización bautizada con el nombre Hidden corp., cuyo fundador fue su abuelo. Esta organización pertenece y ayuda al Club Vanguardia, pero lo hace a escondidas o en la sombra, por lo que solo unos pocos

LA HISTORIA Y CREACIÓN DE UNA ORGANIZACIÓN SECRETA

Londres, 1895

El famoso escritor Herbert George Wells, más conocido como H. G. Wells, se asocia con un gran empresario, Sir Remington Sinclair y fundan la Hidden Corp. Sinclair era miembro del Club Diógenes, al que también pertenecía Mycroft Holmes, hermano del famoso detective Sherlock Holmes (ambos personajes, al igual que otros que podríamos encontrar en Pulp Cthulhu, no son aquí de ficción, sino que representa que existieron en realidad).

Mycroft Holmes trabajaba en el servicio secreto del Gobierno, donde se ocupaba de asuntos «oscuros», a las órdenes de Su Majestad la reina Victoria. Mycroft y Remington pertenecían a su vez a una logia masónica de la que también era miembro H. G. Wells. En esta logia se debatían diversas teo-

rias sobre un mundo utópico, la lucha de clases, el futuro de la humanidad, el poder, la liberación de la mujer en la sociedad o el problema que suponía el avance en tecnología, incluida la ética que deberían asumir los científicos, tanto en sus actos como en sus descubrimientos. Realmente, muchas de las cosas que Wells describió en sus libros y novelas.

En función de todo ello, como decía al principio, Wells y Sinclair se asocian y, por orden de la reina Victoria y en ayuda al Club Vanguardia, crean una organización secreta dedicada a todo hecho sobrenatural o difícil y casi imposible de resolver por una simple mente humana.

Aquí tienen a los mejores científicos y mentes privilegiadas de todo el mundo.

saben de su existencia. Estudian y se ocupan de los casos más extraordinarios u «oscuros». Sinclair pide que lo sigan y, mientras explica la historia de la organización, les enseña sus instalaciones. Estas están debajo de la gran mansión y se entra a ellas por el *parking* donde se aparkan los diversos automóviles que tienen; una vez en él, hay que bajar un par de pisos en un ascensor muy bien disimulado en una de sus paredes.

Cuando se llega abajo y se abren las puertas del ascensor se ve una enorme nave de una altura considerable, donde hay maquinaria y gente diversa que parece que está allí trabajando. La mayoría viste batas blancas como si de médicos o científicos se tratara.

Alrededor de la nave hay varias puertas con una señal y un rótulo «PROHIBIDO EL PASO A PERSONAS NO AUTORIZADAS» y, justo en el centro de la pared de enfrente, se encuentra el enorme logo de la organi-

zación: una gran H con una W y una S a los lados, o, lo que es lo mismo Hidden corp., Wells y Sinclair. Todo esto dentro de un círculo laureado.

DE VUELTA A LAS HABITACIONES DEL HOTEL

Cuando los héroes vuelven al hotel, encuentran que sus habitaciones han sido removidas como si hubieran estado buscando algo.

- ⑨ En una de ellas aún se oye el ruido de alguien que está dentro: son dos sectarios de HFN, con dagas en su cinto, y que pueden ser sorprendidos.

(Aquí, el Guardián puede poner un par de trampas que podrían haber preparado los sectarios).

Si dejan a alguno con vida no consiguen sacarle nada y, al menor descuido, escapa o se suicida.

- ⑨ En otra de las habitaciones, dos nazis (de la Gestapo), con sus gabardinas y sombreros calados, y con las pistolas en mano, les están esperando para acabar con ellos.

Si se enzarzan en una pelea y dejan a alguno con vida, será difícil que hable, porque lo único que hace es no dejar de balbucear que, junto al gran dios y la lanza, Alemania será invencible. Si se descuidan, se lleva a la boca una píldora con cianuro que, depositada dentro de un sello con la insignia nazi, lleva en uno de sus dedos.

Tras todo esto, suena el teléfono. Al descolgar oyen la voz del mayordomo de Sir Sinclair que les habla como si estuviera medio moribundo, y les pide que acudan lo antes posible a la mansión.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Utiliza la imaginación, Guardián, si los héroes o jugadores te hacen preguntas sobre lo que hay tras las puertas. No te cortes, pero tampoco te pases.

Te daré un ejemplo: en una de las puertas hay un rótulo: BIBLIOTECA. Si se entra en esta habitación, lo que ves es una enorme sala con estanterías y libros de todas clases. Aquí puedes encontrar tanto borradores como primeras ediciones de algunos de los mejores escritores de la historia, así como toda clase de libros enigmáticos o extraños. En ella hay copias desconocidas para el mundo de libros como el *Necronomicón*, *De vermīs mysteriis*, *El libro de Eibon*, *Malleus maleficarum* o *Las clavículas de Salomón*.



DE LONDRES A TEBAS

Los nazis han llegado a la mansión Sinclair y han hecho toda una masacre. Han raptado a Sir William, obligándole a entregar la caja y las dos medias lanzas y se lo han llevado con ellos porque necesitan a alguien que sepa hacer el ritual con el que hacer que vuelva Nyarlathotep.

Vamos, que quieren probarlo todo antes de llevárselo ante el Führer.

Así que se dirigen allí donde este ritual surtirá mejor efecto: la Gran Sala Hipóstila del templo de Karnak en Tebas, Egipto, donde se cree que fue invocado la primera vez.

Cuando los héroes vuelvan a la mansión se encuentran con que ha sido atacada y han muerto todos excepto el mayordomo, que tan solo logra decir unas últimas palabras: «...A Tebas... a la Gran Sala...». Así averiguan a dónde se han dirigido, pero de una forma u otra recuerdan las palabras de Sinclair cuando comentó que solo él sabía el lugar dónde efectuar el ritual. También descubren que pueden acceder a la biblioteca de la Hidden corp. gracias a que aún están vivos los pocos científicos y trabajadores que se encontraban abajo, puesto que los nazis no sabían de su existencia, ni siquiera Schneider.

Cuando bajan, los responsables del lugar les comentan que conocen la forma más rápida de llegar a Tebas, pero también la más peligrosa, ya que es utilizando una máquina que todavía está fase de preparación y prueba.

Y es que, aparte de otras cosas, en esta organización están creando la denominada TEMPUS o máquina del tiempo. La llevan perfeccionando desde que H. G. Wells empezó a crearla.

Esta no es más que una pequeña habitación que se encuentra a su vez dentro de otra más grande, una de cuyas paredes está

totalmente acristalada para que desde fuera se pueda observar y dirigir la máquina. En el aparato apenas caben cinco personas sentadas en sendos butacones situados sobre unos enormes círculos que parecen fogones de una moderna vitrocerámica y que, como estos, se encienden, por lo que da la sensación de que las butacas están al rojo vivo, aunque no es así. Pero, al contrario de la máquina que aparece en la novela de Wells, con esta tan solo se transportan los cuerpos que hay en su interior, mientras que la máquina permanece en su lugar de origen. Funciona con un programa elaborado por algunos científicos de la organización, gracias al cual se pueden crear unas coordenadas para llevar a los viajeros a cualquier lugar, sin necesidad de que sea el mismo espacio en el que se encuentran. De esta forma, pueden ser transportados a cualquier parte del mundo casi al instante. Eso sí, para volver deben situarse en el mismo lugar al que fueron transportados y la máquina solo se activará o los detectará siempre y cuando cada uno de los viajeros esté situado exactamente en el mismo lugar. Lo malo es que se tarda bastante tiempo en preparar la máquina, casi un día, unas veinticuatro horas.

Aun así, esto les da margen para prepararse bien y buscar información.

Saben lo que deben buscar y que en libros como el *Necronomicón* o *De vermís mysteriis* encontrarán información sobre Nefrén-Ka, incluso en este último pueden descubrir unas frases que les ayudarán a encontrar el lugar (**ayuda de juego 9**).

Eso sí, tardarán lo siguiente según la tirada de **Buscar libros** que hagan: Fracaso o Pífa: 23 horas; Éxito Normal: 12 horas; Éxito Difícil: 6 horas; Éxito Extremo: 3 horas.

Cuando utilicen la TEMPUS, llegan a la Gran Sala Hipóstila del templo de Karnak, en



Nefrén-Ka fue, supuestamente, el último faraón de la III Dinastía de Egipto. Fue quien introdujo en dicha nación el culto de los dioses con cabeza de animal y siempre destacó como hechicero. Nyarlathotep no tardó en interesarse en él y, convocándole en la ciudad de Al-Uqsar, le propuso un sangriento pacto: Nefrén-Ka sacrificaría en su honor miles de víctimas y Nyarlathotep le daría el don de la profecía. Así se hizo y Nyarlathotep le concedió el poder de ver el porvenir.

Según la leyenda, cuando Nefrén-Ka sintió que su vida llegaba a su fin, se refugió en su propia cripta y allí pasó el poco tiempo que le quedaba anotando en sus paredes todo lo que deparaba el futuro del mundo.

También dicen que el Faraón Negro fue enterrado en la Pirámide Encorvada de Dhasur, pero lo cierto es que no se han encontrado restos en el lugar. Parece ser que esto se debe a que, al fallecer, Nefrén-Ka fue enterrado realmente en su propia cripta de Al-Uqsar. Aunque también existe la teoría de que se fundió con Nyarlathotep y pasó a ser uno de sus avatares.

↑
Extracto del Necronomicon

De Vermis Mysteriis
Nefrén-Ka duerme tras su cara esculpida en piedra, a la cual es imposible acceder, sin que antes se encuentre aquella en la Gran Sala con la entrada en los pies de su dios, se haya bajado a la Sala del Haz de Luz, todo se convierta en tinieblas y se puedan abrir sus puertas.

AYUDA DE JUEGO 9

Tebas, con tiempo suficiente, ya que los nazis tardan unas 40 horas en llegar, con sus escalas hasta Luxor y, una vez allí, aún necesitan una hora para desembarcar y llegar a Tebas. Debéis contar que, de esas 40 horas, 24 ya se han consumido en la preparación de la TEMPUS; el resto de horas son las que les quedan antes de que lleguen.

Aparte de las excavaciones efectuadas por el equipo del profesor Crawford, no pueden encontrar nada más sin las pistas pertinentes.

En una de las columnas de la Gran Sala Hipóstila está el dibujo de Nyarlathotep (tirada por Descubrir, con Éxito Difícil o Extremo +1D6 horas, o simplemente Éxito Normal +1D10 horas). Si se presionan

sus pies, se escucha el ruido de algo arras-trándose. Se trata de la roca en forma de pequeño altar que está situada dentro de la misma sala y que se está moviendo, dejando a la vista unas escaleras esculpidas en piedra que bajan y llevan hasta una pequeña habitación (con todas sus paredes y techo en piedra viva).

Tan solo un pequeño haz de luz proveniente del techo ilumina esta sala de reducidas dimensiones (durante el día por el sol y, por la noche, muy pobremente, por la luna, a excepción de cuando hay luna llena que la sala se ilumina casi igual que con el sol).

Si se tapa este haz de luz, una de las paredes empieza a moverse en horizontal, dejando a la vista una imagen espectacular: un camino de tierra que lleva a una enorme pared, en la que hay esculpida la cara de un faraón (rota, deshecha o descompuesta por el tiempo).

Bajo esta, lo que parece una entrada, puerta o umbral. En todo su marco y alrededor se puede leer (quien tenga Egiptio antiguo o Lectura de jeroglíficos):

«Y Ellos crearon a Nyarlathotep para ser mensajero, Ellos lo vistieron con el Caos para que su forma pudiese permanecer siempre oculta entre las estrellas». (Ayuda de juego 10).

Si se acercan hasta la pared y miran al cielo ven que están al aire libre, cosa incomprensible, ya que desde el exterior no se aprecia esta pared.

Al traspasar la puerta sentí un gran escalofrío, un helor en todo el cuerpo que es ilógico, debido a la temperatura en esta zona del mundo. Os encontráis en una enorme sala abovedada, con un techo tan alto que apenas podéis ver el final. Está muy bien trabajada en piedra y la luz de afuera hace que se pueda ver

*en todo el recinto. Una tirada por **Escuchar** hace que oigáis lo que parece el andar o correr de bichos pequeños. ¡Si señor!, veis que de las rendijas de las paredes y suelo empiezan a salir unos animalitos de unos 15 centímetros de largo. Son solpúgidos gigantes de Egipto (arañas camello) y se os suben por todos lados (pero no os preocupéis, no son venenosos, aunque sus picaduras sí son bastante molestas). Son muy sensibles al sonido y al fuego, por lo que os las quitaréis de encima enseñuida.*

Si siguen andando, ven que al fondo de la enorme bóveda hay una entrada a algún recinto interior. Solamente se puede pasar de dos en dos y el suelo está muy resbaladizo, como aceitoso (aquí sí que necesitan algo para alumbrarse). Al entrar y llevar un par de me-

tros andados, oyen un iclac!, lo que significa que algo se ha accionado. Inevitablemente el suelo baja por la parte delantera, se convierte en un ángulo de 45 grados y hace que resbalen como si de un tobogán se tratara.

Al llegar al final, unas antorchas que rodean el recinto se encienden solas dejando a la vista una gran y preciosa estancia, con las paredes llenas de jeroglíficos, el suelo repleto de joyas, monedas y figuras de oro, además de dos estatuas gigantescas que representan al dios Anubis, puestas a cada lado de la habitación; hay un trono cerca de una de ellas. Todo el conjunto da la sensación de que el tiempo y los años casi no hubieran pasado. En una habitación contigua y en su centro, se levanta lo que parece un altar y, tras él, una tercera figura que representa a Anubis. Hay un sarcófago con la forma de un faraón en la pared oeste (con tirada de conocimientos del tema en cuestión o **Lectura de jeroglíficos** pueden saber que se trata de Nefrén-Ka).

Por cierto, si alguien es ocultista o similar, pierde 1D10 Puntos de Cordura, tan solo al haber entrado aquí o si toca el sarcófago o alguna de las paredes, porque sus visiones le harán viajar al antiguo Egipto y vivir en persona lo que sufrió y lo que le ocurrió a Nefrén-Ka, viendo incluso a Nyarlathotep en su forma original. Así pues, quedará como ido, estará allí, con los ojos abiertos, pero inmóvil totalmente y sin hacer caso de los demás.

Pueden seguir mirándolo todo. Delante del sarcófago, hay un círculo goético dibujado en el suelo (igual al dibujo que venía dentro de la caja entregada a Sinclair). Si alguien quiere (y sabe), puede leer algunos de los jeroglíficos de las paredes y se sorprende, dado que hablan de lo que pasó en la época, pero también de lo que ha pasado en estos años y cosas que están por venir (con una tirada de **Descubrir Extrema**, también llegan a encontrarse a ellos mismos



Y Ellos crearon a Nyarlathotep para ser mensajero, Ellos Lo vistieron con el Caos para que su forma pudiese permanecer siempre oculta entre las estrellas.



en los escritos: su entrada aquí y algo en su futuro que no llegan a traducir del todo... algo así como «dirigido a vuestro destino» o «dirigiendo para vuestro destino», que en realidad habla de un dirigible y la lanza del Destino, pero eso ya lo sabremos más adelante).

Aquel que es más sensible o que estaba como ido se acerca al sarcófago, lo toca, cierra los ojos, se arrodilla y este se abre poco a poco (tirada por **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura). De él surge una especie de niebla y, de entre ella, un ser totalmente vendado, ataviado con el collar de faraón. Es una momia que se les acerca andando patosamente, con los brazos extendidos y la cara —completamente cadavérica— medio destapada porque se le han soltado las vendas. Profiriendo gritos y lamentos empieza a desprenderse con ahínco de las vendas y, ante sus propios ojos, empieza a cobrar vida y a transformarse en una persona, en un ser parecido a un faraón, con los ojos en blanco. Se dirige a su trono, se sienta y alza las manos; de sus palmas surgen sendos remolinos de aire que dispara contra el suelo y de este salen media docena de esqueléticos siervos, vestidos como los sujetos de la Hermandad del Faraón Negro, pero con las vestiduras destrozadas y cadavéricos, que se lanzan a atacar a los héroes con sus dagas. Los disparos no les hacen nada, pero luchar contra ellos cuerpo a cuerpo los puede destrozar y reducir a cenizas (los porcentajes de armas son los mismos que los sicarios vivos, pero estos tan solo tienen 5 Puntos de Vida).

Bueno, volvamos a la acción anterior. Cuando acaban con los sicarios cadavéricos, sorprendentemente, Nefrén-Ka empieza a transformarse de nuevo, hasta que ante ellos ven a un ser alto y oscuro, con facciones árabes o egipcias y que les habla en su idioma (o por lo menos lo entienden). Dice:

«Sois buenos guerreros, buenos luchadores, pero, si no os vais, pereceréis bajo mi poder. Recordad, mejor estar ciego que verme con mi autentico aspecto».

Si intentan marcharse, escuchan voces de gente que está entrando y que se acerca rápidamente. Podrán deducir que son los nazis porque hablan alemán y porque les ha parecido escuchar las voces de Sinclair y Schneider, discutiendo. Lo mejor es que los héroes se escondan por la sala. Hay rincones y recodos por donde no los verán, pero ellos sí pueden ver a los recién llegados.

En cuanto los alemanes llegan, Schneider se pone una túnica parecida a la que lucían los sectarios de HFN, pero blanca. A uno de sus lados están Sinclair y un oficial de las SS; al otro, dos hombres de la Gesta-
po vestidos de civil, con gabardinas negras y sombrero, y delante de ellos seis soldados dispuestos de forma estratégica alrededor del círculo goético dibujado en el suelo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Casi simultáneamente está ocurriendo esto fuera, en el exterior:

Los nazis aparecen en un camión en cuya parte delantera van el conductor y el copiloto, y diez soldados en la parte de atrás. También hay dos *Kübelwagen*, con cuatro personas en cada uno de ellos. En el primero van sentados delante el conductor y un oficial de las SS, que no es Meyer; detrás, el profesor Schneider y, a su lado, el profesor Sinclair.

Nada más llegar, Sinclair se da cuenta de que alguien ya ha venido, porque la entrada está abierta, pero no dice nada, tan solo comenta que deben ir por ahí hasta el lugar donde se realiza el ritual.



Los soldados restantes rodean y protegen el lugar. Schneider y un disgustado Sinclair se sitúan detrás del altar y allí Schneider deposita la caja, la abre y obliga a Sinclair a afectar el ritual.

Siempre que los héroes no hayan preparado otra cosa, Sinclair comienza a leer el pergamino dando gritos y alzando las manos, haciendo movimientos extraños y pronunciando palabras que no se entienden, como si hablara un idioma que no existiera en ninguna parte de nuestro mundo. La invocación parece que empieza a tener éxito. Poco a poco, y dentro del círculo goético, se va formando una densa niebla y en forma de torbellino va creándose una horrenda

figura. (Ya sabéis, cerrad los ojos como en la película *En busca del arca perdida* cuando se disponen a abrir el Arca de la Alianza... ¡Je, je!, es una buena forma de no «ver» lo que no se debe).

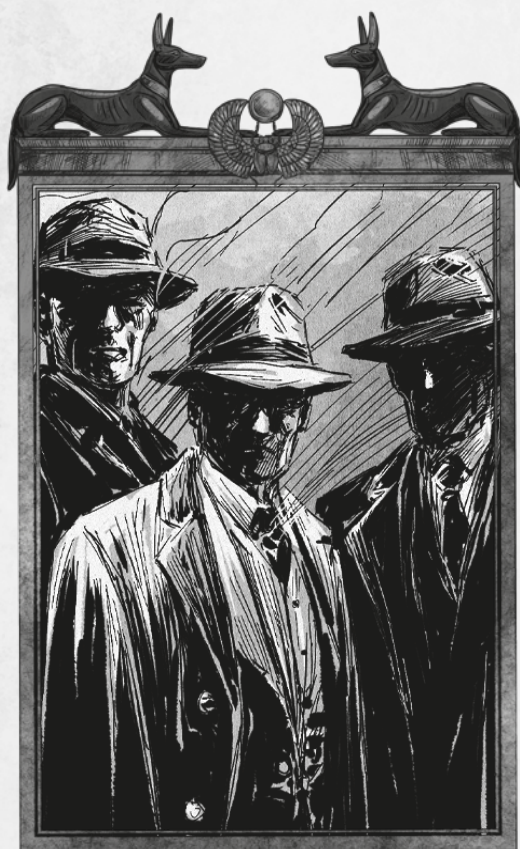
Aparte de lo que hayan planeado los héroes, los nazis son atacados por unos cuantos sectarios de HFN, aunque se contabilizan pocas bajas. No obstante, Nyarlathotep está casi transformado, lo que provoca que el oficial de las SS, los dos hombres de la Gestapo y los soldados situados en el círculo griten de horror por lo que están viendo, al tiempo que sus cuerpos ardan en combustión espontánea hasta morir. Lo mismo les sucede a los pocos sectarios que quedan de la HFN.

Schneider está eufórico y Sinclair comienza la letanía para hacer desaparecer al Dios Primigenio. Al ver aquel lo que ocurre, se pone ante Nyarlathotep y le exige lealtad. El dios lo agarra y lo levanta mientras, entre un torbellino mezclado con niebla, van desapareciendo los dos; tan solo se oyen los gritos desgarradores de dolor de Schneider.

Cuando todo acaba, Sinclair y los héroes deben salir rápidamente de allí, porque todo se está desmoronando. Lo consiguen por los pelos y huyen por las escaleras que llevan a la Gran Sala Hipóstila y que se está cerrando con la especie de altar que antes se movió para bajar.

Pasado todo, Sinclair explica a los jugadores que la historia todavía no ha terminado: aún tienen que salir de allí lo más rápido posible e impedir que el capitán Meyer le lleve a Hitler la lanza del Destino, ya que la sacaron de la caja y la transportarán en un dirigible que, según escuchó Sinclair, saldrá de Inglaterra a Alemania... íese mismo día!

Sinclair no cree que tengan tiempo de impedirlo, aunque aún les queda una oportunidad, tienen... la TEMPUS.



HOMBRES DE LA GESTAPO

DE LONDRES A BERLÍN

No hay problema en el hecho de volver a Londres, puesto que situándose en el mismo lugar al que llegaron, pueden transportarse, casi al instante, a la sala de la TEMPUS en esa ciudad; sin embargo, por lo que se refiere al siguiente transporte deberán esperar 24 horas para que las coordenadas coincidan hasta su objetivo.

No obstante, Sinclair comenta que sus científicos habían creado un pequeñísimo dispositivo en forma de radar para ponerlo en los vehículos y poder saber en todo momento dónde estaban. Sir William sigue explicando que, con dificultad pero con destreza, logró colocar ese diminuto dispositivo entre las dos partes de la lanza y que, posiblemente, puedan rastrearlo así.

En efecto, logran detectar que en estos momentos la lanza está cruzando Europa y saben exactamente lo que dura la transportación, cuánto mide el dirigible y a qué velocidad está viajando. Para cuando puedan activar la TEMPUS en 24 horas los viajeros estarán situados dentro del dirigible. Aunque existe el problema de que no saben en qué parte del dirigible aparecerán, incluso podría ser fuera de él (respecto a esto, una simple tirada de INT puede hacer pensar que pueden llevar puestos paracaídas, por si acaso).

El caso es que llega el momento y la máquina se pone en funcionamiento. Empiezan a desaparecer, de nuevo, como antes, ante los ojos de los científicos encargados, desintegrándose y enviando sus cuerpos (con suerte) al interior del dirigible.

Aparecen en lo que parece un enorme hangar y donde se encuentran dos avionetas caza alemanas sobre unas compuertas dobles de acero. El ruido que hace aquí dentro es ensordecedor y al fondo, a unos 150 metros, ven dos escaleras metálicas, una a cada lado

del hangar, que suben a un piso superior. Si suben por una de las escaleras llegan a un espacio compuesto por dos pasillos de estructura metálica que está recorrido de punta a punta por cadenas, poleas y demás utensilios destinados al mantenimiento de un gran vehículo y de las dos avionetas que han visto. Si suben por la otra escalera, se encuentran exactamente con lo mismo. Es más, desde arriba, se puede ver que un pasillo está frente al otro.

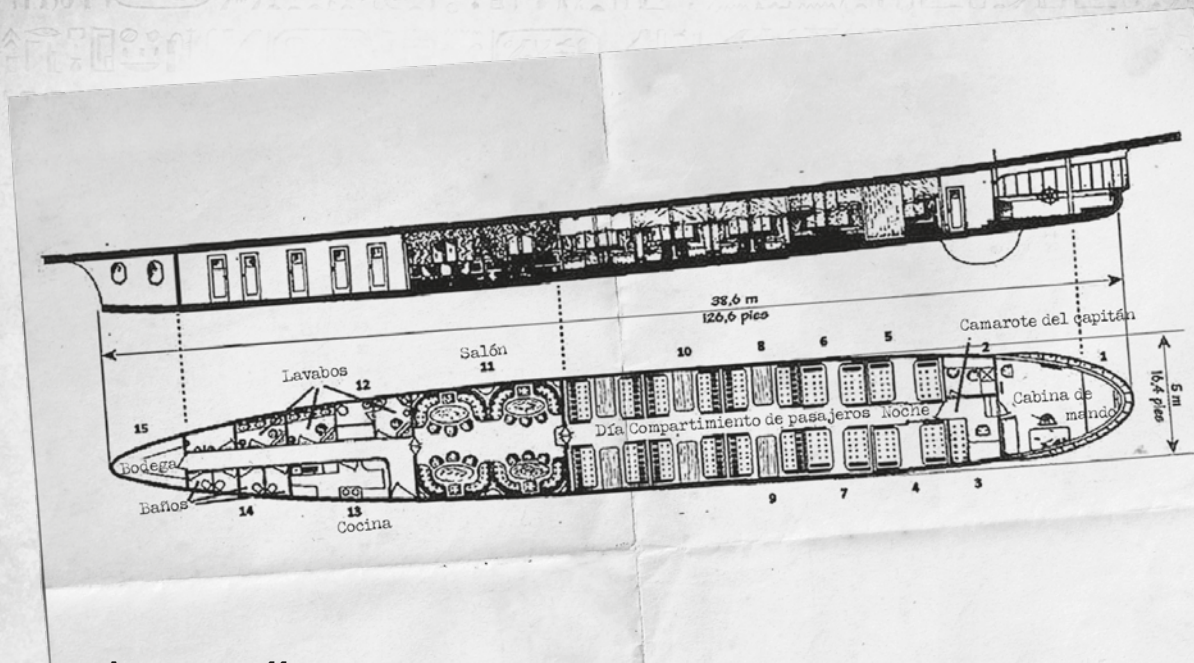
Ahora, un poco más centrados, pueden deducir que se encuentran en un hangar de forma cóncava, que bien podría ser la base o parte trasera de un dirigible.

Al pie de las dos escaleras, situada en su centro hay una puerta. Si la cruzan encuentran un pasillo de unos 40 metros. Al principio de este hay unas escaleras que bajan y un letrero en el que pone «KELLER» (BODEGA).

El pasillo continúa hasta casi el final y desemboca en unas escaleras que también bajan hasta un letrero en el que pone «COCKPIT» (CABINA DE MANDO).

La descripción del dirigible con su tripulación o enemigos que se pueden encontrar es la siguiente (**ayuda de juego II**):

1. Cabina de mando
2. Radiotelégrafo
3. Camarote del capitán Hoffmann
4. Camarote del piloto y copiloto
5. Camarote del capitán Meyer
6. Camarote del teniente Becker
7. Camarote del sargento Klein
8. Camarote de dos soldados
9. Camarote de dos soldados
10. Camarote de dos soldados
11. Salón
12. Lavabos
13. Cocina
14. Baños
15. Bodega
16. Sala de máquinas



AYUDA DE JUEGO 11

O, lo que es lo mismo, en lo que a tripulación y nazis se refiere: capitán de la nave (capitán Hoffman), piloto (1), copiloto (1), jefe de máquinas (1), mecánicos (2), radiotelegrafista (1), camareros (2), cocineras (2), capitán Meyer, teniente Becker, sargento Klein, soldados (6).

Lo mejor que se podría hacer es acabar con todos, hacerse con la lanza y volver a Londres antes de llegar a Berlín, ya sea con el mismo dirigible, con los aviones o lanzándose en paracaídas.

Aquí, toda la acción depende de los héroes y, según transcurra, el Guardián puede poner los obstáculos que desee.

La lanza está en el camarote del capitán Meyer y, si este en algún momento sospecha algo, la coge y la lleva encima, y no dudará en usarla llegado el caso, aunque no sabe las consecuencias que ello puede acarrear. Si se la clava a algún jugador, la lanza resplandece y la sangre de su oponente salpica al comandante (o a cualquiera de los «malos» que la utilicen) como si fuera ácido, quemando su

ropa y desgarrando su piel con un daño de 1D10 Puntos de Vida. Si, por el contrario, es uno de los héroes el que la utiliza, cada vez que esta se clave en un cuerpo este se hace cenizas al momento.

EPÍLOGO

Si se acaba con éxito, Hitler se tendrá que conformar con la lanza de Viena, aunque con algo de suerte no se habrá enterado de lo ocurrido y seguirá pensando que posee la auténtica. Así como a un dios menos al que «dominar».

Sinclair propone seguir guardando la caja y la lanza del Destino en su cámara acorazada secreta y también sugiere a los héroes trabajar para él y la Hidden corp.

Vosotros decidís, pero lo que es seguro es que a partir de ahora y con lo vivido, sabéis a ciencia cierta que deberéis ir con cuidado porque allí donde estéis, seguro que os encontraréis con más...LEYENDAS Y SOMBRAS.

PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS

SIR WILLIAM SINCLAIR

45 años, millonario británico

Preside la organización Hidden corp., fundada por su abuelo y dedicada a resolver problemas «oscuros».

Sinclair tiene dos grandes pasiones: la arqueología y la historia.

Descripción: Atractivo, elegante, ojos verdes, pelo negro engominado y pequeño bigote.

FUE 65 **CON** 95 **TAM** 85 **DES** 85
APA 75 **INT** 95 **POD** 99 **EDU** 95
COR 64

BD: + 1D4 **Corp:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 16 **Suerte:** 99
Combate

Pelea 90% (25/10), daño 1D3 + 1D4,

Espada 95% (27/11), daño 1D6+1 + 1D4

Pistola automática .38 95% (12/5), daño 1D10

Esquivar 90% (15/6)

Habilidades: Ciencias ocultas 85%, Conducir automóvil 60%, Crédito 95%, Derecho 85%, Descubrir 95%, Historia 95%, Mitos de Cthulhu 75%, Persuasión 75%, Psicología 85%, Sigilo 90%.

Idiomas: alemán 80%, inglés 95%, español 80%, francés 85%, italiano 95%, japonés 70%, chino 65%, irlandés 90%, gaélico escocés 90%, galés 85%, arameo 90%, latín 95%, fenicio 55%, griego 80%

Talentos pulp

- **Voluntad férrea:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de POD.

RICHARD SCHNEIDER

52 años, arqueólogo y aventurero

Se trata de un hombre impulsado por la riqueza y la codicia, que fue cegado por el atractivo del poder y por el nacionalsocialismo alemán. Es miembro del partido.

Gran conocedor de los Mitos y la historia en general. No permitirá que nadie se interponga en su camino.

Descripción: Apariencia inmaculada. Traje de negocios a rayas muy caro, ojos azules penetrantes, sonrisa malévola y pelo rubio peinado hacia atrás.

FUE 40 **CON** 70 **TAM** 55 **DES** 65
APA 60 **INT** 90 **POD** 80 **EDU** 90
COR 50 **PV** 12

BD: 0 **Corp:** 0 **Mov:** 8 **PM:** 16 **Suerte:** 80

Combate

Combatir 35% (17/7), daño 1D3 + BD

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades: Arqueología 85%, Crédito 80%, Descubrir 65%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 35%, Persuasión 55%.

Idiomas: alemán 95%, fenicio 35%, inglés 80%, latín 40%.

SS-HAUPTSTURMFÜHRER (CAPITÁN) MEYER

35 años, oficial alemán

Fiel a su führer Adolf Hitler, a su país y a la causa. No admite la desobediencia ni la derrota.

Descripción: Alto, atlético, rubio, con el pelo cortado a cepillo, ojos azules y seriedad absoluta.

FUE 50 **CON** 75 **TAM** 85 **DES** 75
APA 70 **INT** 80 **POD** 50 **EDU** 75
COR 50

BD: +1D4 **Corp:** 0 **Mov:** 8 **PM:** 10 **Suerte:** 60

Combate

Combatir 65% (32/13), daño 1D3 + BD

Pistola automática Luger 60% (30/12) daño 1D8

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades: Crédito 60%, Contabilidad 35%, Descubrir 45%, Escuchar 30%, Intimidar 55%, Orientarse 65%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 40%, Psicología 35%, Sigilo 25%, Supervivencia 50%

Idiomas: alemán 95%, inglés 65%

HOMBRES DE LA GESTAPO

Van vestidos con gabardinas y sombreros negros. Son fieles al III Reich, tienen mucha sangre fría y están dispuestos a hacer todo lo que sus superiores les ordenen.

Portan la insignia nazi detrás de la solapa de la gabardina y en un dedo llevan un sello, también con la insignia del partido, que se abre; en su interior hay una píldora de cianuro.

FUE 30 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 35
APA 40 **INT** 60 **POD** 35 **EDU** 75
COR 35 **PV** 11

BD: 0 **Corp:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 7 **Suerte:** 30

Combate

Combatir 45% (23/9), daño 1D3 + BD

Pistola automática Luger 40% (20/8), daño 1D8

Esquivar 25% (12/5)

Nudillera 45% (23/9), daño 1D3+1+BD

Navaja 45% (23/9), daño 1D4+BD

Habilidades: Descubrir 45%, Escuchar 30%, Intimidar 55%, Orientarse 65%, Persuasión 15%, Psicología 15%, Sigilo 25%, Supervivencia 50%, Tortura 40%

Idiomas: alemán 95%, inglés 35%



SECTARIOS DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO

Llevan vestimentas negras y tipo túnica egipcia, tapándose incluso parte de la cara. Son fieles a su secta (la Hermandad del Faraón Negro) y a su dios (Nyarlathotep). Residen en El Cairo y en Londres y tienen otra secta adoradora del mismo dios, pero en diferente ciudad y con distinto nombre: la Secta de la Lengua Sangrienta, que está ubicada en Nueva York.

Tanto unos como otros visten igual y llevan las mismas armas. Son fieles a su dios y no dejan que el secreto de su existencia se revele, quieren seguir siendo considerados una leyenda mientras esperan el día en que su dios vuelva a reinar en la tierra.

FUE 40	CON 50	TAM 60	DES 75
APA 60	INT 50	POD 35	EDU 40
COR 35	PV 11		

BD: 0 **Corp:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 7 **Suerte:** 50

Combate

Combatir 45% (23/9), daño 1D3 + BD

Daga 40% (20/8), daño 1D4+BD

Esquivar 25% (12/5)

Puntas envenenadas 45% (23/9) daño 1D3 + medio BD

Habilidades: Descubrir 45%, Escuchar 30%, Intimidar 55%, Orientarse 65%, Saltar 70%, Sigilo 75%, Supervivencia 50%, Tortura 40%, Tregar 80%

Idiomas: árabe egipcio 95%, egipcio clásico 75%, inglés 35%

SOLDADOS ALEMANES

Incluidos el teniente Becker y el sargento Klein
Típicos soldados alemanes de la década anterior a la Segunda Guerra Mundial, hasta el final de esta.

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 25
APA 40 **INT** 50 **POD** 25 **EDU** 65
COR 25 **PV** 11

BD: 0 **Corp:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 5 **Suerte:** 30

Combate

Combatir 40% (20/8), daño 1D3 + BD

Fusil máuser 40% (20/8), daño 2D10+4

Esquivar 15% (8/3)

Machete 40% (20/4) daño 1D8+BD

Subfusil MP40 40% (20/8) daño 1D10+2

Habilidades: Descubrir 25%, Escuchar 20%,
Intimidar 35%, Orientarse 55%, Sigilo 20%,
Supervivencia 35%

Idiomas: alemán 95%, inglés 35%

PROFESORES

Cualquiera con el que se hable, a excepción de Morgan y Armitage, que saben más de los Mitos que los demás y son más allegados a los héroes.

A discreción del Guardián, excepto los dos nombrados:

HENRY ARMITAGE

Director de la biblioteca de la Universidad Miskatonic, doctor en Bellas Artes por Miskatonic, en Filosofía por Princeton y en Literatura por Cambridge. Un hombre ya bastante mayor, pero con las ideas aún muy claras.

FUE 55 **CON** 40 **TAM** 60 **DES** 50
APA 65 **INT** 90 **POD** 90 **EDU** 100
COR 55 **PV** 10

BD: 0 **Corp:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 16 **Suerte:** 90

Habilidades: Criptografía 75%, Mitos de Cthulhu 28%, Discusión 75%, Historia 65%,
Buscar libros 95%, Literatura 75%, Ciencias ocultas 45%, Elocuencia 55%, Psicología 48%

Idiomas: francés 80%, alemán 70%, griego 68%, latín 65%

FRANCIS MORGAN

Científico y aventurero

Es un hombre atlético, hábil con las armas de fuego y un veterano de expediciones a lugares primitivos.

FUE 80 **CON** 80 **TAM** 80 **DES** 75

APA 70 **INT** 85 **POD** 80 **EDU** 95

COR 69

BD: + 1D4 **Corp:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 16 **Suerte:** 80

Combate

Combatir 75% (37/14) daño 1D3 + BD

Revólver 45 55% (27/10) daño 1D10+2

Fusil semiautomático 30 80% (40/16) daño 2D6

Escopeta de repetición calibre 20 75% (37/14) daño 2D6/1D6/1D3

Esquivar 45% (8/3)

Habilidades: Artefactos 45%, Abenaki 45%, Antropología 15%, Arqueología 75%, Tregar 60%, Mitos de Cthulhu 24%, Conducir automóvil 55%, Egiptología 60%, Primeros auxilios 45%, , Ocultarse 20%, Saltar 40%, Escuchar 35%, Dibujar mapas 20%, Conducir maquinaria 25%, Pilotar avión 45%, Equitación 45%, Discreción 15%, Descubrir 65%, Nadar 45%, Lanzar 45%, Seguir rastros 10%, Tratar envenenamientos 15%

Idiomas: árabe 40%, hebreo 35%, suajili 65%, español 45%, (Leer/Escribir) asirio cuneiforme 35%, lectura de jeroglíficos 70%



TRIPULACIÓN DEL DIRIGIBLE

(Hombre o mujer, piloto, cocinera, mecánico, etc.)

Utilizar a discreción del Guardián.

VAMPIRO ESTELAR

Criaturas que suelen permanecer invisibles pero que, una vez que se han alimentado con sangre, se suelen hacer visibles. Se sabe que están en el lugar porque se oye una especie de risa maléfica antes de su aparición.

Pueden ser convocadas e incluso algunas controladas por hechiceros poderosos.

FUE 130 **CON** 65 **TAM** 130 **DES** 40
INT 50 **POD** 75 **PV** 19

BD: +2D6 **Corp:** 3 **Mov:** 6/9* **PM:** 15

*Volando

Combate

Ataque: Cuando tenga capturada a su víctima con sus tentáculos o garras, esta recibirá un mordisco por asalto, lo que puede ocasionar una pérdida de sangre de 3D10 de FUE cada uno, además de la pérdida de Puntos de Vida por el daño efectuado.

Combatir: 45% (22/9) con un daño de 1D6 + Bonificación al daño

Esquivar: 23% (11/4)

Armadura: 4 puntos de piel gruesa, con lo que las balas tan solo le hacen la mitad de daño.

Pérdida de Cordura: Ver a un Vampiro Estelar o simplemente su ataque a alguien produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

AYUDAS DE JUEGO

AYUDA DE JUEGO I

Carta de Lord Warlock



Estimado profesor Armitage,

si tanto desea su libro, intente encontrarme y evitar que haga la invocación. ¿Cuál? No se lo pienso decir, no soy tan tonto como para confesar algo que puede evitar desde el sillón de su casa. Solo le diré que se trata de algo grande, muy grande. Me encantan los enigmas, tanto como a usted, así que veamos hasta donde llega su inteligencia:

"El último día del noveno mes, al ponerse el sol, él estará a mis órdenes y el mundo que conocemos cambiará para mi propio bien.

En mi propia morada, encontrando el sótano que permanecerá completamente vacío, con sus paredes, techo y suelo desnudos, estará el camino que llevará a un umbral que al traspasarlo, lo último que se verá será algo que cortará la respiración. Y si aún así consigue o se atreve a seguir, en la próxima sala que se encuentre deberá seguir los pasos de los evangelios, si no quiere ser devorado por las llamas del infierno.

De aquí a mí, tan solo un paso".

Atentamente,
Lord Warlock

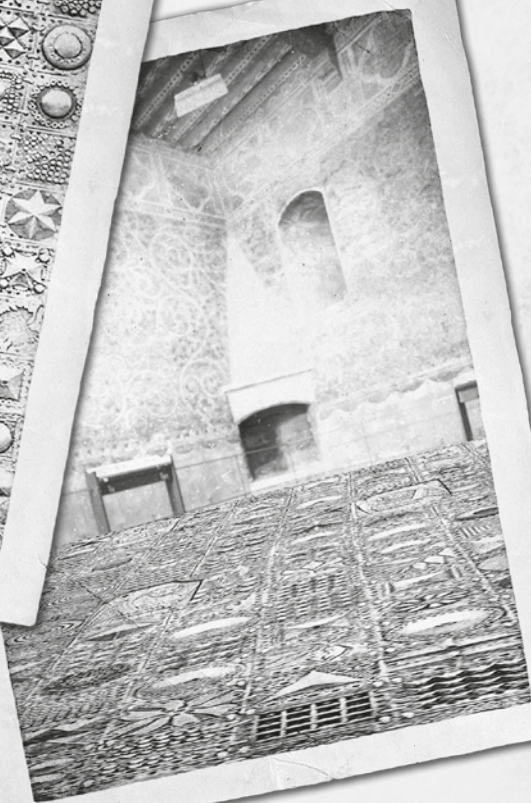
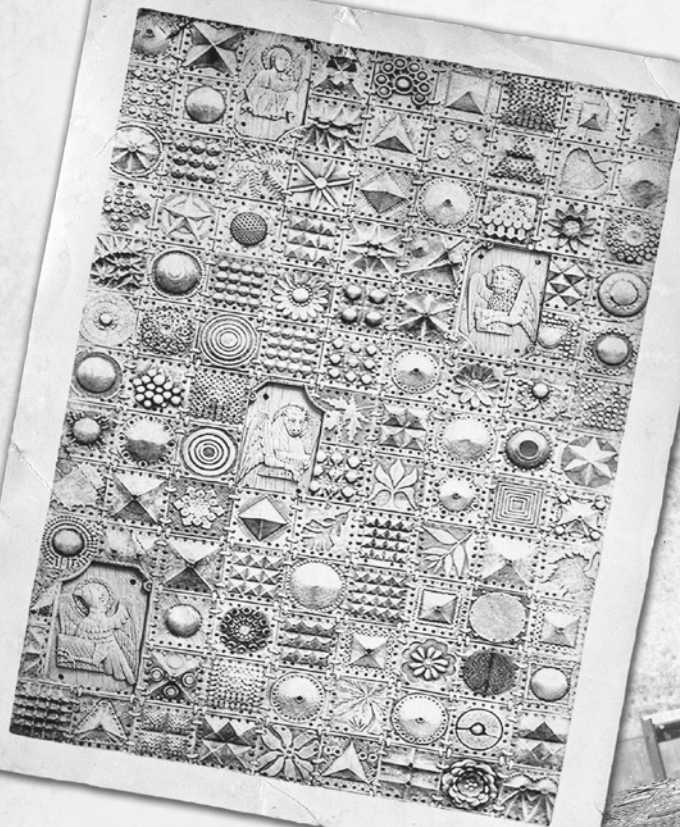
P.D.

Esta misma carta se la envié a sus colegas, el profesor Roberts y el doctor Blocher, que sé que también estaban muy interesados en el tema en cuestión.

- HIDDEN CORP. -

AYUDA DE JUEGO 2

Fotografías de los símbolos de los evangelistas en el suelo



AYUDA DE JUEGO 3

Diario del profesor Crawford

15 de marzo de 1938

Empiezan las excavaciones. Plenas de esperanza. Creo que estamos en el lugar exacto donde la enterraron. Según mis estudios y mis cálculos este es el lugar.

22 de marzo de 1938

Llevamos ya una semana y no hemos encontrado nada. A ver si mi colega británico Sinclair, tenía razón y fue llevada a la antigua Londinium. Lo que sí es seguro es que la de Viena es falsa...

18 de junio de 1938

Esos meses ya y después de excavar en diferentes lugares cercanos al lugar sigue siendo imposible encontrarla. Si que los alemanes también están tetras. No me fío del magister ni de ese Hitler...

20 de junio de 1938

Han saltado nuestras excavaciones. Ahora también tengo a la Hermandad del Tarcón. Llegó en mi contra.

1 de julio de 1938

He encontrado una caja que no debería haber encontrado. Aunque es hermosa, pequeña de madera con inscripciones y jeroglíficos a su alrededor y unos extraños símbolos en la parte superior. Creo que la Hermandad se ha enterado y vendrán a por mí.

5 de julio de 1938

Cuatro, cuatro días me ha costado descubrir lo que ponía y así extraña. Es increíble. Data del año 3350 antes de Cristo, cuando reinaba el faraón Ahmose, también llamado Ahmose y la consagraron hasta el año 285 después de Cristo.

Al fin, todo estaba relacionado y Sinclair tenía parte de razón. Así que tan solo puedo concluir en el y es quien debe conservar la caja para siempre. Se la entregare en cuanto vuelva a Londres...

10 de julio de 1938

Estamos recuperando todo rápidamente para poder volver cuanto antes...

30 de septiembre de 1938

Bueno, hace pocos días que hemos llegado, pero creo que los he esquivado a los dos...

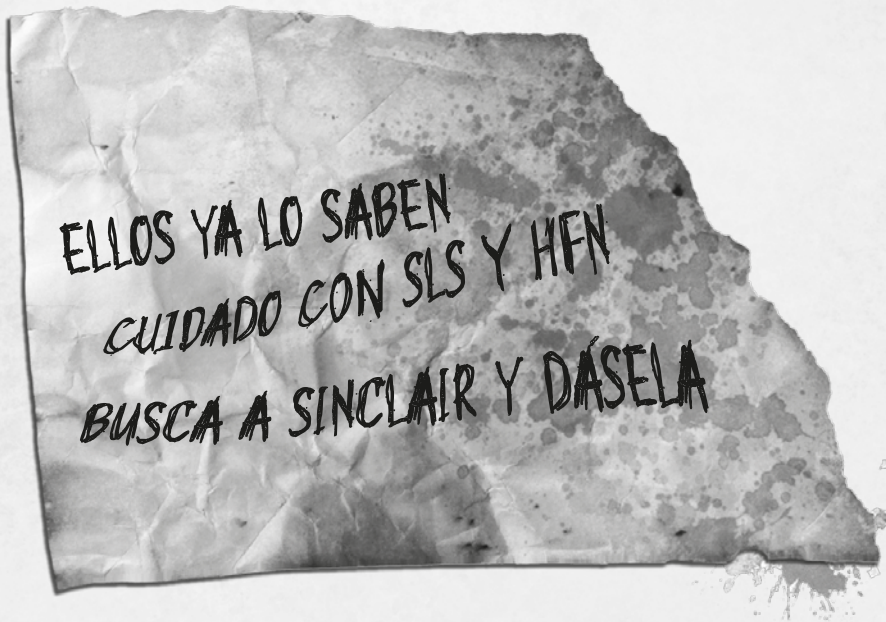
1 de octubre de 1938

Voy a ir preparando para la reunión. En unos meses de ver la cara que ponían tanto ese increíble de Brantwell como el gordo y cínico de Schreiber...

— HIDDEN CORP. —

AYUDA DE JUEGO 4

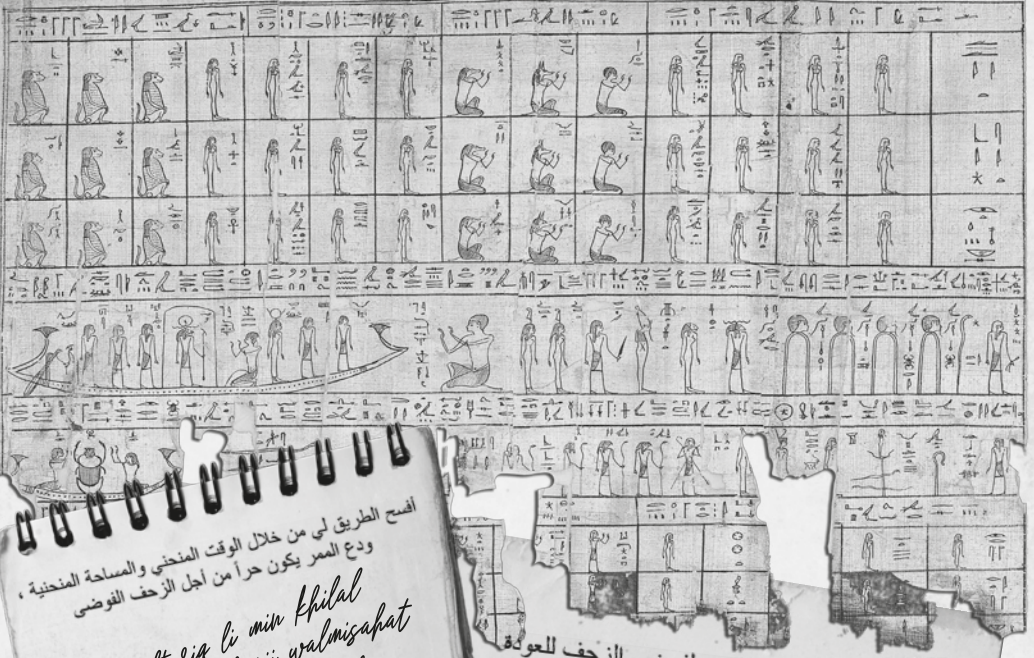
Nota encontrada en el cuerpo de Crawford



ELLOS YA LO SABEN
CUIDADO CON SLS Y HFN
BUSCA A SINCLAIR Y DÁSELA

AYUDA DE JUEGO 5

Nota de invocación



أفصح الطريق لي من خلال الوقت المنحني والمساحة المنحنية ،
ودع المر يكون حراً من أجل الزحف الفوضي

afsaḥ altariq li min khilāl
alwaqt almanaharīi walmisahat
almanahariat, wadae almanar
yakun braan min aḡl
alzuhf afawdaa

Traducción:

Ábreme el camino a través del
tiempo angulado y el espacio curvo,
deja que el paso sea libre para
el caos reptante.

Para despertar a Nyarlathotep?

ⲛⲓⲁⲣⲗⲁⲧⲏⲧⲉⲡ

اسمحوا لي أن أمهد الطريق لفوضى الزحف للعودة.

asmahuu li 'an 'amhad altariq
lifawdaa alzuhf lilcadwati

Traducción:

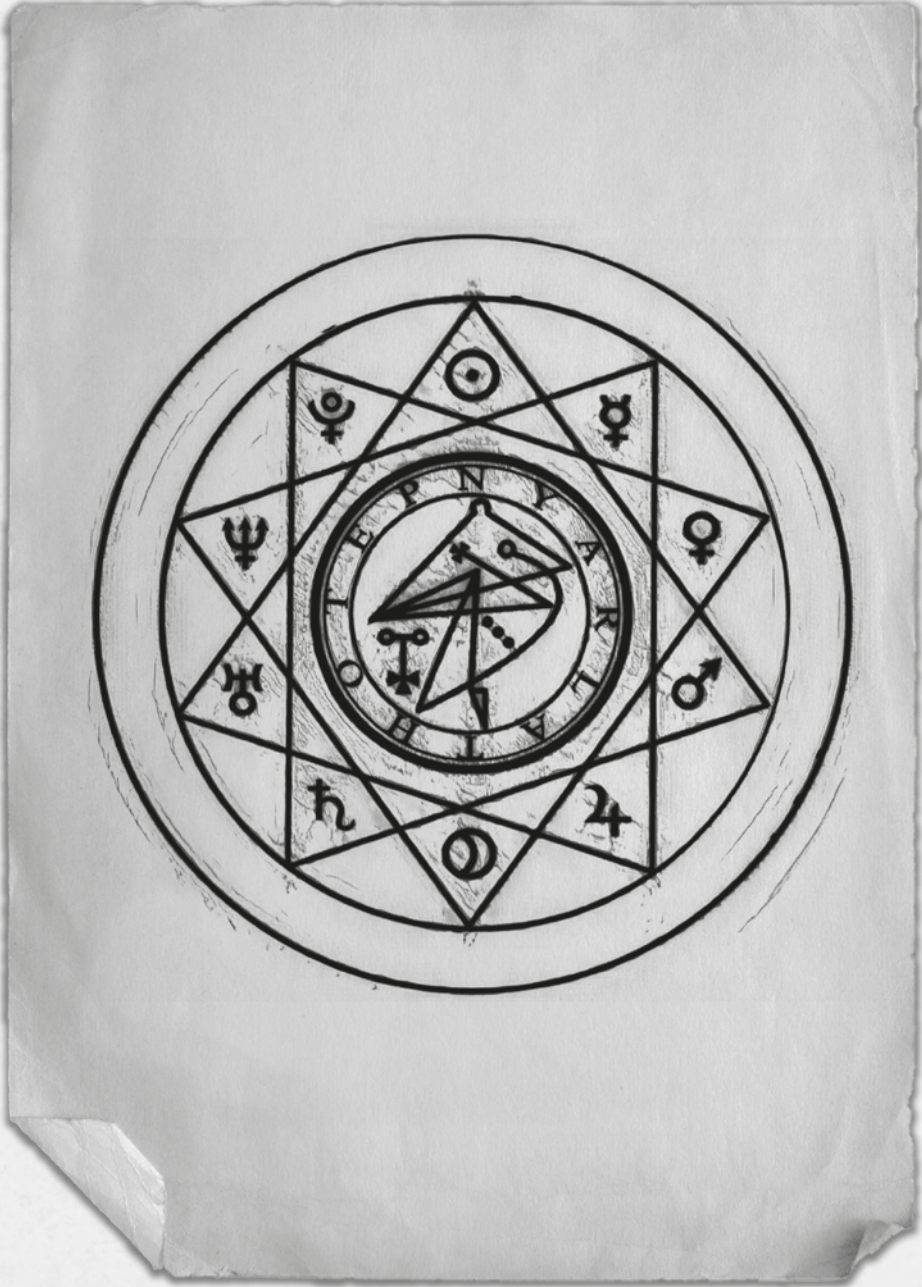
Déjame el paso libre
para que el caos reptante
vuelva a coger el camino
de vuelta.

Para devolver a Nyarlathotep a su casa?

- HIDDEN CORP. -

AYUDA DE JUEGO 6

Círculo goético



- LEYENDAS Y SOMBRAS -

AYUDA DE JUEGO 7

Nota firmada por Mauricio Tebano

INTER TEBAS ET LONDINIUM
MAURICIO TEBANO

AYUDA DE JUEGO 8

Fragmento de libro con información sobre Mauricio Tebano y la lanza del destino

MAURICIO TEBANO Y LA LANZA DEL DESTINO



MAURICIO TEBANO, comandante de la Legión Tebana encontró una lanza a la que se le atribuía una tradición esotérica transmitida oralmente en el pueblo hebreo, la cual, unida a toda creencia mística cristiana, decía que otorgaba poderes especiales a aquel que la poseía, ya que fue la que quedó impregnada por la sangre de Cristo.

Nada se supo de la lanza durante los tres primeros siglos de nuestra era, hasta que este comandante romano asedió la ciudad egipcia de Tebas en el año 285 y se hizo con ella. Existen varias teorías sobre el origen de la lanza: unos dicen que había sido construida por mayor poder de Herodes, mientras que otros aseguran que ya la habían poseído los monarcas hebreos Saúl y David, y que con ella unieron a todo el pueblo de Judea.

De una forma u otra, se decía que esta lanza poseía el poder de la dualidad clásica y más antigua: el Bien y el Mal, es decir, que se podía utilizar en un sentido o en otro, según quien la poseyera. Así pues, cuando Anás y Caifás, sumos sacerdotes, ordenaron aun centurión romano llamado Longinos que martirizase a Jesucristo para que la gente no creyera en él como el Mesías, aquel se hizo con la lanza y se la clavó en un acto de piedad, desobedeciendo órdenes y viendo que la agonía de aquel hombre crucificado era ya innecesaria. Con este gesto cambió el destino de la lanza, es decir, lo invirtió desde el Mal que debía haber hecho hacia el Bien de su acción, haciendo de esta manera que se cumpliera la profecía del Mesías.

Desde ese momento, surgió la leyenda de la llamada lanza del Destino, según la cual, aquel que la poseyera tendría la victoria asegurada. Aún con las diferencias de quien la tuviera, si la seguía utilizando para el Bien sería más fácil su uso mientras que, por lo contrario, para el Mal absoluto tendría alguna dificultad añadida. En los Evangelios apócrifos se incluyeron estas leyendas y eso dio pie para que todo creyente las diera por ciertas. La lanza tan solo se menciona en el Evangelio de Juan (19, 33-34) y en ningún otro:

«Pero al llegar a Jesús, como le vieron ya muerto, no le quebraron las piernas, sino que uno de los soldados le atravesó el costado con una lanza y al instante salió sangre y agua». Juan (19, 33-34).

Aquí se explica cómo se ordenó al centurión Longinos efectuar el *crurifragium* que consistía en romper las piernas al crucificado para que sufriera más pero que aceleraba su muerte. Cuando fueron a practicárselo a Jesús, vieron que no hacía falta puesto que ya estaba muerto, con lo cual, Longinos se adelantó y para demostrar y cerciorarse de que estaba muerto, le clavó su lanza en un costado. Longinos es citado con su nombre en latín, Longinus, en el Evangelio apócrifo de Nicodemo del siglo IV y, curiosamente, en este Evangelio también se dan los nombres de los ladrones crucificados junto a Jesús, que fueron Gestas y Dimas. Se dice que el centurión romano se convirtió en ártir cristiano y fue hecho santo después de su muerte en Cesarea (Capadocia), el 15 de marzo del año 28 de nuestra era. Desde entonces ha sido conocido como San Longinos de Cesarea. Lo cierto es que Mauricio Tebano encontró la lanza del Destino y la llevó a Roma, para que más tarde la transportaran a Viena exponiéndola en el museo del palacio de Hofburg.

AYUDA DE JUEGO 9

Notas sobre Nefrén-Ka

Nefrén-Ka fue, supuestamente, el último faraón de la III Dinastía de Egipto. Fue quien introdujo en dicha nación el culto de los dioses con cabeza de animal y siempre destacó como hechicero. Nyarlathotep no tardó en interesarse en él y, convocándole en la ciudad de Al-Uqsar, le propuso un sangriento pacto: Nefrén-Ka sacrificaría en su honor miles de víctimas y Nyarlathotep le daría el don de la profecía. Así se hizo y Nyarlathotep le concedió el poder de ver el porvenir.

Según la leyenda, cuando Nefrén-Ka sintió que su vida llegaba a su fin, se refugió en su propia cripta y allí pasó el poco tiempo que le quedaba anotando en sus paredes todo lo que deparaba el futuro del mundo.

También dicen que el Faraón Negro fue enterrado en la Pirámide Encorvada de Dhasur, pero lo cierto es que no se han encontrado restos en el lugar. Parece ser que esto se debe a que, al fallecer, Nefrén-Ka fue enterrado realmente en su propia cripta de Al-Uqsar. Aunque también existe la teoría de que se fundió con Nyarlathotep y pasó a ser uno de sus avatares”.

↗
Extracto del Necronomicon

↙ *De Vermis Mysteriis*

Nefrén-Ka duerme tras su cara esculpida en piedra, a la cual es imposible acceder, sin que antes se encuentre aquella en la Gran Sala con la entrada en los pies de su dios, se haya bajado a la Sala del Haz de Luz, todo se convierta en tinieblas y se puedan abrir sus puertas.

AYUDA DE JUEGO 10

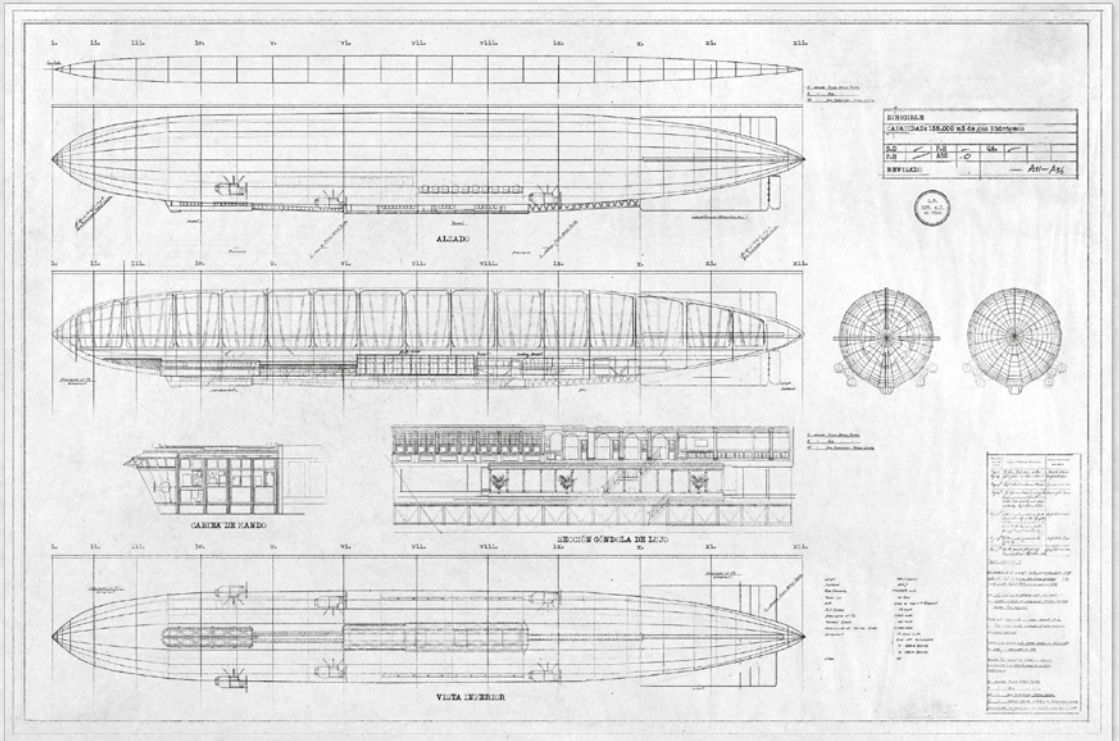
Inscripción en la sala del templo



Y Ellos crearon a Nyarlathotep para ser mensajero, Ellos Lo vistieron con el Caos para que su forma pudiese permanecer siempre oculta entre las estrellas.

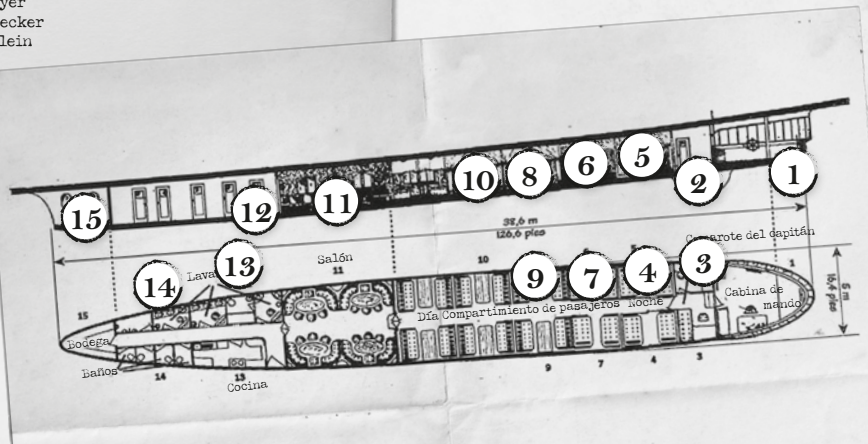
AYUDA DE JUEGO II

Dirigible

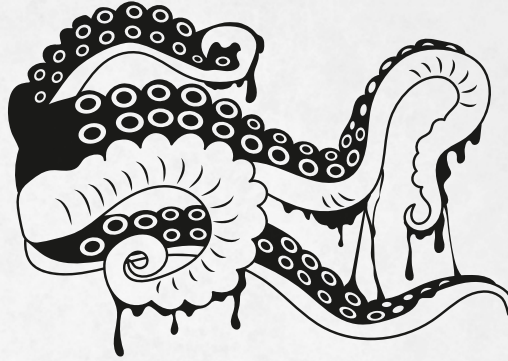


DIRIGIBLE: Capacidad 135.000 m³ de gas hidrógeno.
ALOJAMIENTO: 40 pasajeros además de la tripulación necesaria. Cada compartimiento se transforma de un lujoso asiento a una litera espaciosa. Se muestran en ambas modalidades.

1. Cabina de mando
2. Radiotelégrafo
3. Camarote del Capitán Hoffmann
4. Camarote del piloto y copiloto
5. Camarote del Capitán Meyer
6. Camarote del Teniente Becker
7. Camarote del Sargento Klein
8. Camarote (2 soldados)
9. Camarote (2 soldados)
10. Camarote (2 soldados)
11. Salón
12. Lavabos
13. Cocina
14. Baños
15. Bodega
16. Sala de máquinas







PROYECTO AHNENERBE

INFORMACIÓN PARA LOS HÉROES

Esta es la segunda parte del módulo y creo que ya va siendo hora de hablar de la organización contraria a Hidden corp., de su antítesis. Me refiero a la organización creada para la búsqueda de antiguo material escrito u objetos «extraños» que se encuentran perdidos u ocultos en diferentes lugares de nuestro planeta. La versión oscura del Club Vanguardia.

En 1934, Heinrich Himmler, creador y jefe absoluto de la Gestapo y SS, (la policía secreta y servicio de inteligencia alemán), conoció a un tal Herman Wirth, holandés de nacimiento y uno de los prehistoriadores más famosos de Alemania. Wirth estudiaba los símbolos de escritura antigua perteneciente a civilizaciones nórdicas prehistóricas. Aseguraba que era la lengua escrita más antigua del mundo y que había sido la base de todas las demás escrituras, al contrario de lo que decían el resto de prehistoriadores, que sostenían que las más antiguas eran las de Mesopotamia y Egipto.

Himmler estaba convencido que una religión moderna y pagana podría ante-

ponerse al cristianismo y convertirse en la religión principal de todos los alemanes. Además, estaba obsesionado con las reliquias antiguas, sobre todo si eran sagradas o contaban con alguna leyenda heroica o digna de enardecer o enfervorizar al ejército alemán, así como a su Führer.

El 1 de julio de 1935, se organizó una reunión en la sede de las SS en Berlín, presidida por Himmler, en la que se empezaron a levantar los cimientos de un instituto de investigación prehistórica. Wirth sería el presidente de la organización, mientras que Himmler asumiría el cargo de superintendente. A esta organización se le dio el nombre de Deutsches Ahnenerbe Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte (Sociedad para el estudio de la historia de las ideas primitivas), aunque al poco tiempo se le conocería simplemente como Ahnenerbe, que quiere decir algo así como «algo heredado de los antepasados».

Se empleó a toda clase de académicos como arqueólogos, antropólogos, astrónomos, biólogos, botánicos, clásicos, etnólogos, filólogos, folcloristas, historiadores, runólogos, musicólogos, médicos y zoólogos.

Ya en 1939, Wirth fue destituido como presidente, cargo que fue concedido a Himmler, mientras que Walther Wüst, decano de la Universidad Ludwig Maximilian de Múnich, asumió el de superintendente.

A partir de entonces, Ahnenerbe empezó a experimentar mejoras en todos sus hallazgos y descubrimientos...

PRÓLOGO

Enero de 1939.

Nuestros héroes son requeridos para que acudan lo antes posible a la mansión Sinclair, donde se les encomendará una nueva misión.

Sir William, una vez los recibe, les comenta cuál es el problema: de nuevo, los nazis y la organización Ahnenerbe son protagonistas del horrendo caso que les cuenta, ya que han convertido en su cuartel general un pequeño castillo situado en el condado de Worcestershire, a unas 130 millas de la mansión. Allí se encuentra un grupo de soldados (30), de quienes se hace cargo un capitán de las SS, ninguno de los cuales lleva uniforme para no levantar sospechas. Se dedican a mantener lejos del castillo la presencia de curiosos, mientras que unos cuantos científicos (6) investigan, Dios sabe qué, con seres humanos. El científico jefe se llama Hans Schröder, biólogo alemán. Sinclair enseña a los héroes fotos de Schröder, para que puedan reconocerlo.

Los agentes encargados de esta zona han informado a Sir William que hay unos diez soldados alrededor del castillo y, dentro, unos cinco que se ocupan de las comunicaciones por radio —tienen instalada una pequeña emisora, con una antena visible en lo alto de uno de sus cuatro torreones—. Los otros quince son el reemplazo de todos estos cuando tienen que cambiar de turno; dispo-

nen de unas habitaciones en el piso de arriba del castillo para descansar o dormir.

El castillo está en las afueras, apartado de toda civilización y situado sobre una colina.

La misión de nuestros héroes es ir allí y desbaratar los planes de estos científicos a cualquier precio. Y ya saben que cualquier cosa que necesiten, seguro que en Hidden corp. se la pueden proporcionar.

Sea cual sea el plan que hayan seguido, cuando los héroes llegan al castillo, se encuentran con las cosas muy diferentes de cómo se las habían explicado.

Se respira en la zona una tranquilidad y silencio sepulcral y, asimismo, se dan cuenta de que no se ve a ninguno de los soldados.

Se puede entrar en el castillo tranquilamente y sin problemas y, una vez dentro, puede verse la masacre que ha sido perpetrada (tirada de **COR** con la pérdida de 1/1D4+1 de Puntos de Cordura): hay miembros de los soldados por todas partes y curiosamente aplastados. Los pies de nuestros héroes pisan charcos de sangre y el sonido de estos pasos se mezcla con el de otros que no son los suyos. Proviene de abajo.

Si siguen el ruido, llegan hasta unas escaleras de piedra que bajan a lo que eran las mazmorras del castillo. Tan solo la luz de las antorchas ilumina este lugar. Al llegar abajo, el olor —entre podrido y a lugar cerrado— hace que los jugadores deban pasar una buena tirada de **CON**, para después contemplar algo más horrible aún que lo que han visto en el piso de arriba: en el suelo yacen los cuerpos de más soldados. Da la sensación de que algunos también han sido aplastados y otros parece que se quitaron la vida antes de perecer así. También ven a algunos soldados sentados en el suelo con su fusil o pistola en la mano y la cabeza reventada de un tiro, y a un par de ellos que, por lo visto, se quitaron la vida cortándose el cuello con su navaja o machete.

Curiosamente, no hay restos de ninguno de los científicos y, en un rincón, encuentran una gran jaula abierta que huele fatal y cuyo suelo está lleno de una especie de fluidos extraños (si los héroes lo desean, pueden recoger alguna muestra para ser analizada). Cuando se disponen a marcharse escuchan algo que se arrastra entre las sombras. Se trata de un amasijo descompuesto de lo que antes habría podido ser uno de los científicos, lo cual puede deducirse de los jirones de ropa que lleva puestos. Va balbuceando y pidiendo ayuda y, antes de desplomarse y morir, tan solo se le entienden unas pocas palabras dichas en alemán; entre ellas una muy extraña:

*«Ist entkommen... der Gup... ist entkommen»
(Ha escapado... el Gup... ha escapado).*

BUSCANDO PISTAS

Cuando vuelven a la mansión Sinclair y explican lo sucedido a Sir William, este no pierde el tiempo y pide a sus científicos que analicen los fluidos que los jugadores han traído.

Le cuentan lo que el moribundo les dijo en alemán y Sinclair comenta que todo es muy extraño, pero que ya tienen por dónde empezar, e incluso pone en alerta a todos los agentes que tiene por el país y el resto de Europa.

Al terminar de analizar las muestras que trajeron los jugadores, se llega a la conclusión de que son parte de un ser anfibio que no parece pertenecer a ninguna especie de nuestro planeta y que, probablemente, sobreviva en lugares helados como la Antártida.

De lo que no se encuentra nada de información es de la palabra Gup. Aunque atando cabos se pueda llegar a la conclusión de que el ser del que se está hablando puede ser un Shoggoth. (Los Shoggoth son seres artificiales creados por los Antiguos. Tienen la apa-



WILLIAM SINCLAIR

riencia de una masa de protoplasma, como una ameba, con ojos y burbujas creándose y desapareciendo en él. Todo el ser tiene un tamaño de 5 m de radio, y posee una gran fuerza y resistencia, así como poca inteligencia. Pueden sobrevivir tanto bajo el agua como fuera de ella).

Todo es muy confuso, sin embargo, porque si fuera un Shoggoth tendría que haberse hecho eco de su avistamiento en alguna parte. No puede esconderse en cualquier lugar, sin ser visto antes.

PERSIGUIENDO PISTAS

Al día siguiente, Sinclair recibe la llamada de uno de sus agentes, Walter Gibson, botánico y biólogo. Le informa de que el profesor Hans Schröder le ha llamado por teléfono desde la recepción de un hotel de Londres y que preguntaba por él, pero antes

de entrevistarse, Gibson ha creído necesario comentarlo. Así pues, Sir William manda a nuestros héroes a investigar y, si es necesario, sonsacar lo que sepa el profesor. Les dice que se pongan en contacto con el agente Gibson, que estará entrevistándose con Schröder en ese hotel y les advierte que el, digamos «poder» de Gibson es transformarse a voluntad en hombre lobo.

Los jugadores se dirigen adonde están Gibson y el profesor, el Langham Hotel, situado en el barrio de Marylebone, Londres. Se trata de un antiguo y afamado establecimiento ubicado cerca de la BBC, así como del Museo Madame Tussauds o el famoso 221B de Baker Street.

Al preguntar en recepción, les dicen el número de habitación y los héroes suben hasta ella; pero, en cuanto están delante de la puerta, tan solo escuchan el sonido de algo extraño, como gutural, tras esta. La puerta se abre de golpe y alguien desconocido aparece delante de los héroes. Se presenta como Walter Gibson, y les comenta que han llegado tarde, ya que Schröder se ha marchado y ni siquiera él ha podido hablar con el profesor. Si alguno de los jugadores tiene algo así como **Ciencias ocultas** o algún talento similar para poder detectar cosas extrañas, este es su momento. Si no es así, una tirada **Difícil de Psicología** también puede deducir que Gibson está mintiendo.

Gibson empieza a ponerse nervioso e intenta escapar de los héroes. Si se le persigue se lo verá entrar en el Museo Madame Tussauds. Hay poca gente, pero los héroes han perdido a Gibson. No tiene lógica, ya que lo tenían muy cerca.

Si se va buscando por el museo, se llega a la sala de seres sobrenaturales y monstruos, como Drácula (figura de cera del actor Bela Lugosi), el monstruo de Frankenstein y La momia (con la figura de cera del actor Bo-

ris Karloff en ambas). También está la de un hombre lobo (el actor Henry Hull en la película de 1935, *El lobo humano*). Realmente, esta figura parece muy realista y una tirada por **Descubrir** hace que se mire hacia un rincón y se encuentre allí apoyada una figura de cera de lo que parece ser también un hombre lobo, igual al que se está viendo. Además, si la tirada es **Difícil**, también se ve que la expuesta está respirando e incluso mueve la mirada a un lado. (Si la tirada resulta ser **Extrema** se pueden apreciar una especie de pequeños ojos en su pecho que se abren y se cierran, y una pequeña protuberancia que surge de una de sus axilas).

La cuestión es que intenta atacar a los héroes. Al poco llegan dos hombres de mantenimiento junto a un *bobbie* (nombre popular con el que los ciudadanos denominan a los agentes de la policía metropolitana de Londres) e intentan inmovilizar a Gibson. Este, sin embargo, con una rapidez y fuerza sorprendente se deshace en un santiamén de sus atacantes, con garras y mordiscos, dejándolos destrozados. El *bobbie* decide sacar su porra y pegarle repetidamente, pero para su asombro, esto no hace otra cosa que enfurecer más a su adversario. Al hombre lobo le cuesta poco acabar también con el policía, al igual que hizo con los dos hombres de mantenimiento y, en un momento dado, el ser se para y olfatea, sonríe y dice: «*Gracias, Gibson... gracias por este... poder... ¡Ja, ja, ja!*».

Seguidamente, se hace con una joven visitante que pasaba por esa sala, la agarra por detrás, le lame la cara mientras su enorme y peluda garra manosea sus partes «delicadas inferiores», rasga su vestido y a la vez su vientre, pero sin matarla. Se oyen las sirenas de la policía y de las ambulancias, y aunque los héroes intenten acorralar o inmovilizar a Gibson, no lo consiguen y este escapa de allí dando un salto increíble hasta una de las



ventanas que está a unos 5 metros del suelo y traspasando su cristalera, que se rompe. Cae a un patio trasero, donde hay una puerta que conduce al exterior. Por mucha prisa que se den los héroes, ya no encuentran ni rastro de Gibson. Enseguida se llena todo de gente y, mientras la policía despeja el lugar, unos sanitarios que han llegado en una ambulancia del St. Mary's Hospital recogen a la muchacha agredida, la tumban en una camilla y se la llevan rápidamente.

ENCUENTRO EN EL HOSPITAL

Cuando los héroes salen del museo, un elegante y conocido coche negro para ante ellos, una de sus puertas traseras se abre y una voz los invita a entrar. Se trata de Sinclair que, muy pensativo y preocupado, ha querido acercarse personalmente. Viendo lo ocurrido, les pregunta qué ha pasado.

Los héroes le explican todo lo sucedido y Sir William se confiesa culpable de lo que le ha pasado a Walter Gibson, aunque no entiende su actitud, no es propia de él. Continúa comentando que era uno de sus primeros agentes, un buen agente que sufría la terrible enfermedad o, mejor dicho, maldición de la licantrópia, y la define como aquella habilidad o poder que según la mitología popular puede tener un ser humano para transformarse en lobo o licántropo.

Existen varios tipos diferentes de licántropos: más o menos grandes, más o menos parecidos al animal o al humano e, indiferentemente, pueden ser machos o hembras. Gibson era casi más humano que lobo porque, en su caso, tan solo se sabe que fue atacado y mordido en el Tíbet por una rara bestia que antes asesinó y despedazó a su esposa. Gibson era un gran botánico y biólogo y se encontraba en una expedición en esas tierras en busca de plantas para sus

experimentos. Su mujer era también su ayudante médica.

Al volver de allí ya nunca fue el mismo, ya que siempre que había luna llena se transformaba en un horrible ser y temía que si atacaba a alguien pudiera matarlo o, aún peor, que le transfiriera la misma maldición. Más tarde aprendió a controlar sus transformaciones, que pasaron a ser a voluntad. En Hidden corp. se le acogió y se hizo agente, aportando su sabiduría como científico, así como su extraña «habilidad». Se sabe que la única forma de matarlo o acabar con él es con la plata, ya sea mediante armas blancas o como proyectiles.

Curiosamente alguien se enteró de su historia y se realizó una película basada o inspirada en su terrible experiencia: la antes citada *El lobo humano*.

Así pues, Sinclair pregunta si alguien ha sido herido por Gibson, a lo que los héroes responden que la única con vida y herida por Gibson fue la muchacha que tuvo entre sus garras. Saben que una ambulancia se la llevó con urgencia al St. Mary's Hospital. Sinclair, sin dudarle, ordena al chófer que se dirija inmediatamente allí. Tras esta orden, descuelga el aparato telefónico que lleva instalado en su automóvil y llama a Hidden corp. pidiendo que un equipo especial «Fase 4» (tres hombres bien entrenados en pelea cuerpo a cuerpo, con trajes normales pero que, en realidad, son uniformes bien reforzados y armados con dagas de plata y pistolas automáticas —Colt 1911—, cargadas también con balas de plata) se dirija lo antes posible al hospital.

Cuando los héroes llegan al hospital ya está esperando en la puerta el equipo Fase 4. Entran, preguntan por la muchacha en recepción y la enfermera comenta que si no son familiares no puede dar ninguna información, con lo que se debe recurrir a una buena

mentira, o bien tirada Difícil o Extrema de Encanto o Persuasión.

Si los héroes no lo consiguen, Sir William les dice que vayan hacia el ascensor y él, mientras tanto, se acerca a la enfermera recepcionista y le dice algo, tras lo cual esta le contesta con toda amabilidad dónde se tienen que dirigir (desde luego ha sido un momento extraño en la actitud de Sinclair).

Bien, se enteran de que la muchacha llamada Jane Hamilton se encuentra fuera de peligro, tanto ella como sus gemelos, ya que está embarazada de tres meses. Está ingresada en el sexto piso, donde se halla el departamento de Obstetricia, en la habitación número 606. Añade que no se preocupen porque su médico ha ido a verla y en estos momentos está con ella. Cuando dice el nombre del médico se quedan petrificados, dado que no es otro que el del Dr. Walter Gibson. Están ante una mentira flagrante, porque Gibson no es ginecólogo ni nada parecido.

Ahora hay que decidir qué hacer. Lo que sí es seguro es que cuando llegan a la habitación sorprenden a Gibson acercándose a la muchacha, que está en un rincón, asustada. Los hombres de Fase 4 sacan sus pistolas y disparan sin pensarlo, haciendo que Gibson caiga al suelo abatido por el tiroteo. En unos segundos, el cuerpo empieza a moverse con extrañas convulsiones y se convierte en hombre lobo. Se ve perfectamente cómo los impactos de bala se funden en su cuerpo sin dejar rastro de heridas. Y, sin pensarlo, ataca a sus agresores con una fuerza descomunal y destrozándolos en poco tiempo mientras rabiosamente vocifera: «*iiVais a conocer el auténtico horror y nuestra ira...!! iiTEKELI-LI... TEKELI-LI...!!*».

Sea como sea, cae por la ventana, ya sea empujándolo, a tiros o huyendo por su cuenta, como antes. Su cuerpo aterriza sobre el techo de una de las ambulancias del

hospital y, a medida que va cayéndose, se transforma en otra persona, en el profesor Hans Schröder. Se incorpora como si nada hubiera ocurrido, salta del techo de la ambulancia al suelo y sale corriendo.

Viendo ahora más detenidamente a Jane Hamilton se puede apreciar que, para estar tan solo de tres meses, tiene la barriga de una embarazada a punto de dar a luz, cosa prácticamente imposible, ya que cuando estuvo en el museo no se le notaba en absoluto.

Jane comenta que está asustada con todo lo ocurrido y, si se le pregunta por el padre del bebé que está esperando, dice que eso es cosa suya, que tan solo fue un desliz, que él no sabe nada y que ella no quiere saber nada de él.

Sinclair presiente que algo extraño está ocurriendo entre el horrible ser y la pobre chica, y la convence para llevársela con ellos a Hidden corp., donde estará más segura.

EL RELATO DE FRIEDRICH RICHTER

Una vez se encuentran en la mansión Sinclair, acomodan a Jane en una de las mejores habitaciones, vigilada constantemente por dos hombres de confianza de Sir William y ayudada por médicos y enfermeras de Hidden corp. Mientras tanto, los héroes y Sinclair bajan a las instalaciones de la organización para idear un plan, puesto que suponen que la criatura atacante volverá a por la muchacha.

Al cabo de un rato aparece el mayordomo de Sir William y le dice algo al oído; este se disculpa ante los héroes y se retira un momento. Diez minutos después, vuelve el mayordomo y les pide a los jugadores que sean tan amables de acompañarle arriba, donde Sir William los está esperando en su despacho privado.

Allí se encuentran a Sinclair junto a otro hombre, un joven de unos dieciocho o veinte



años, bien parecido, alto, rubio, ojos azules, de complexión fuerte y un corte de pelo a cepillo, característico del ejército. También su compostura y modales pueden hacer pensar que se trata de un militar o similar.

Efectivamente, Sir William lo presenta como el soldado Friedrich Richter, del actual ejército alemán y que tiene algo importante que contar sobre el horrible ser (tiradas con dado de bonificación por **Psicología** demostrarán que Richter no miente). También comenta que, debido a la amistad de su padre, el famoso antropólogo Cedrik Richter, con algunos profesores pertenecientes al Club Vanguardia se enteró de que Sir William Sinclair era uno de sus mayores benefactores y, en virtud de eso y de que estaba más o menos mezclado en todo lo sucedido, ha decidido pedirle ayuda y prestarle él la que pueda para acabar con esta pesadilla de una vez por todas.

Friedrich empieza a relatar lo vivido hasta el día de hoy:

«Hace unos meses, nos encontrábamos en la Antártida, haciendo unas excavaciones dirigidas por el profesor Hans Schröder y patrocinadas por la organización Ahnenerbe. Yo era un simple soldado alemán que, junto a otros como yo y comandados por un capitán de las SS, accedimos voluntarios a esta «misión», a la que simplemente llamaron Proyecto Ahnenerbe y que consistía en que, tras unas cuantas pruebas físicas y ciertos sueros inyectados, se crearía el soldado perfecto, el supersoldado. Varios de nosotros accedimos, y ya solo se necesitaba encontrar de dónde obtener esos sueros distintos que fueran compatibles con los nuestros. Además, yo era aficionado a la biología y la arqueología, aunque tardé en darme cuenta de que había sido engañado por la demencia de unos a quienes creía genios, y me vi envuelto en su locura con desenlaces horribles.

Encontramos a ese ser, congelado, dentro de un gran bloque de hielo y en el interior de una enorme cueva. En la base del bloque de hielo

había inscritos unos signos que se parecían a tres de nuestras letras del abecedario. Ponía algo así como... G... U... P.

Desde ese momento, fue así como se llamó al ser: Gup.

No sabría cómo describirlo... era amorfo, como una gran masa llena de tentáculos, ojos y pequeñas bocas, y cada una de ellas tenía unos colmillos grandes y bien formados.

Costó bastante sacarlo de la cueva y más trabajo aún traerlo hasta aquí y transportarlo hasta las mazmorras del castillo de Worcestershire, donde se efectuaron los experimentos.

Parece ser que durante el viaje y poco después, se fue descongelando y al alcanzar una temperatura alta (para el ser, claro está, y no tanto para un humano) murió dentro de la jaula donde era transportado. Sin embargo, Schröder extrajo fluidos de su cuerpo y los guardó en una nevera para inyectarlos más tarde en un soldado «voluntario».

Cuando este soldado recibió el suero inyectado, entró en furia y deshaciéndose de las ataduras en pies, manos y cintura con las que estaba asido en una camilla, empezó a destruirlo todo y a agarrar, morder y despedazar a todos los demás soldados. Su cuerpo parecía como si aún no hubiera acabado de definirse o transformarse, dado que era una horrenda mezcla entre aquel ser encontrado en la Antártida y el cuerpo del pobre soldado. Poco a poco, el hombre fue desapareciendo entre la gran masa de pestilente viscosidad, quedando solo la primitiva figura llena de tentáculos, ojos y dientes. Algunos dispararon, pero sin éxito, ya que ese monstruo parecía engullir las balas. Otros, por miedo, decidieron quitarse la vida antes de ser aniquilados por aquel ser. Yo, enseguida me percaté de la obsesión que tenía «aquello» por hacerse con los médicos y biólogos que allí se encontraban. A estos no los despedazaba, se los tragaba como a los proyectiles que le impactaban. Cada vez que engullía uno de los cuerpos, su forma se tornaba humana, adoptando la de su víctima, para poco después volver a su forma «natural», esa tan ho-

rrible y amorfa, pero no por mucho tiempo, pues parecía preferir la del ser humano o puede que de este modo lo mantuviera con vida. Aunque cuando estaba en estado «natural», aplastaba y mordía con más intensidad y fuerza.

Os debéis de estar preguntando cómo es que yo sigo con vida, ¿no? Pues es fácil de responder. Como dije antes, yo me presenté como voluntario para el Proyecto Ahnenerbe y, tras ser sometido a duras pruebas físicas, se me inyectó una sustancia extraña que no sé de dónde demonios la debieron sacar y que el propio Schröder creó. Esta era una fórmula para doblar la luz y reducir el índice de refracción de objetos físicos, haciéndolos invisibles. El éxito de este experimento no se pudo apreciar hasta que me encontré en verdadero peligro y, al llegar a cierto grado de ansiedad, mi cuerpo desapareció, me volví invisible, aunque mi ropa aún podía verse. Así pues, me desnudé y pude escapar, sin que el Gup, por darle algún nombre a aquello, me viera. No obstante, dándome cuenta de que realmente no me veía, pude escuchar lo que aquel ser balbuceaba: susurraba palabras con la voz de los científicos que engullía y en los que se transformaba y en todos ellos buscaba soluciones genéticas.

Por más que quise, no pude aguantar más tiempo y me puse a correr como un loco, como un desesperado que buscaba estar lo más lejos posible de allí. Creo que corrí durante horas a través de los bosques del lugar, hasta caer exhausto y desmayarme. Horas después, desperté y me miré en el agua de un riachuelo que tenía a pocos metros, para ver si mi imagen se reflejaba. Sí, mi imagen había vuelto.

Todo lo que había pasado me parecía una horrible pesadilla, aunque sé que ocurrió y que jamás podré olvidar aquellos gritos de dolor que oía mientras me alejaba del lugar, provenientes de los pobres desgraciados que habían quedado en aquel castillo, a merced de ese...Gup... ese ser que tan solo profería unas pocas palabras inteligibles, mezcladas con las suyas propias... «¡TEKELI-LI! ¡TEKELI-LI!».

Tras el relato, Friedrich rompe a llorar, llevándose las manos a la cara y arrodillándose en el suelo. Al entrar en ese estado de nervios se puede observar cómo su cuerpo empieza a desaparecer y quedan tan solo sus ropas.

Al tranquilizarlo, vuelve a su estado normal y le suplica a Sinclair que le permita quedarse con él y ayudarlo en todo lo que pueda. Le comenta que su «poder» puede beneficiarle en futuras misiones. Realmente se arrepiente de haber pertenecido a Ahnenerbe, pues pensaba que tenían unos propósitos que después resultaron ser todo lo contrario.

Sir William lo acepta en su organización, con lo cual, podéis contar con él y con lo que sabe para acabar con el Gup.

ENCUENTRO FINAL

En estos momentos la aventura toma una forma algo distinta, ya que depende absolutamente de la imaginación de todos los jugadores —ya sean los héroes o el propio Guardián—, porque su clímax final o desenlace puede variar según las decisiones que se tomen.

No obstante, se dan las pistas y circunstancias por las cuales se puede llegar a buen fin...o no.

En primer lugar, se pueden deducir varias cosas del Gup:

- ⑨ No le gustan ni le sientan bien las temperaturas altas.
- ⑨ Puede cambiar de aspecto, tomando la forma de alguien a quien haya engullido anteriormente, junto con su memoria y sabiduría.
- ⑨ A excepción del desgraciado soldado «voluntario» del experimento, tan solo ha engullido a mentes científicas o médicas (sobre todo biólogos).
- ⑨ Deduciendo que es casi seguro que se trata de un Shoggoth, se sabe que

existen unos escritos que hablan de estos seres. Se trata de los *Manuscritos Pnakóticos* que son anteriores a la aparición del propio hombre en la Tierra. Fueron creados por una gran raza extraterrestre, y su nombre procede de la ciudad-biblioteca de Pnakotus (lo que sería hoy el Gran Desierto de Australia). Contienen una historia de esta raza, así como otras muchas materias, incluyendo descripciones de seres, dioses, localizaciones y hechizos.

- ⑨ Los primeros hombres que los estudiaron fueron los habitantes de Lomar; de allí pasaron a Hiperborea (según la mitología griega, una región situada al norte de Tracia), donde fueron traducidos. En época histórica fueron celosamente guar-

dados por la Hermandad Pnakótica, que produjo una traducción al griego, la Pnakótica.

- ⑩ Existe una traducción inglesa del siglo xv que está en la biblioteca secreta y privada de Sinclair, en Hidden corp. En este manuscrito se encuentra un hechizo capaz de inmovilizar a un Shoggoth.
- ⑪ También se puede haber llegado a la conclusión de que el Gup desea reproducirse y lo ha conseguido mediante información mental de sus víctimas, mezclado con los poderes y —escasa— sabiduría de la genética del ser. De alguna forma le transmitió parte de sus fluidos a Jane Hamilton, cuando la desgarró «suavemente» en el museo de cera. Estos fluidos se mezclaron con los

HECHIZO PARA INMOVILIZAR A UN SHOGGOTH:

Quien haga este hechizo debe tener gran **POD**, buenos Puntos de Magia y ser un hechicero, brujo o experto en lo paranormal o ciencias ocultas, habilidades que deberá tener este héroe.

Debe tener el valor de tocar el Shoggoth y hundir sus manos en el legamoso cuerpo del ser. Puede ser ayudado por los demás héroes, ofreciéndole sus Puntos de Magia, pero esto supondrá que también deberán hundir sus manos en el cuerpo (tirada de **COR** 1/1D6), aunque tan solo el primero podrá combatir con él. Si fracasa, perecerán todos. Cada Punto de Magia utilizado serán 2% más a **POD**. Los Puntos de Magia adicionales de los demás jugadores tan solo podrán ser donados en cada asalto. Para entrar en contacto mental con el Shoggoth, el que se enfrente puede llegar a perder por **COR** 1D6

si se pasa, 1D20 si se falla, más que nada por la resistencia que se pueda tener contra este monstruo y cuánto tiempo se aguantará. Si se consigue el hechizo —el héroe principal que lo esté efectuando—, se gana automáticamente un 5% en **Mitos de Cthulhu**. Si, por el contrario, no se consigue serán todos engullidos por el ser a un ritmo de 1D3 puntos de daño cada asalto.

Para obtener el éxito total del hechizo se deben hacer las tiradas de resistencia de **POD** contra **POD**, sabiendo que si se requiere otro asalto será con un -5% el segundo, -10% el tercero, -20% el cuarto, etc. (Con 96-00 hay fallo automático). No obstante, si el controlador tiene 10 puntos de **POD** más que el Shoggoth el éxito es automático y no necesita tirar.

de los fetos humanos y por eso están creciendo a mayor velocidad, sin saber qué es lo que puede nacer cuando Jane dé a luz. Lo que es seguro es que, si uno como el Gup es peligroso, muchos más como él supondrían una gran amenaza para la humanidad.

Así pues, se sabe que el Gup vendrá a por sus retoños y los héroes —jugadores— deberán impedir que esto ocurra.

Se debe trazar un plan para acabar con el ser o, si no, este monstruo arrasará con Hidden corp., la mansión Sinclair y todo lo que se le ponga por delante, con tal de llegar

a su objetivo. Y hay que recordar que puede adoptar el aspecto de cualquiera de sus víctimas tragadas o engullidas.

Epílogo

Si se consigue acabar con el Gup y Friedrich Richter aún sigue con vida, nuestros héroes sabrán que tienen a su lado un aliado más, con un buen «poder», para combatir contra las fuerzas del mal o encontrar los objetos y lugares más extraños o significativos que existan.

Además, los héroes recibirán las recompensas y beneficios merecidos.

PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS

SIR WILLIAM SINCLAIR

45 años, millonario británico que preside la organización Hidden corp., fundada por su abuelo y dedicada a resolver problemas «oscuros».

Sinclair tiene dos grandes pasiones: la arqueología y la historia.

Descripción: Atractivo, elegante, ojos verdes, pelo negro engominado y pequeño bigote.

FUE 65 **CON** 95 **TAM** 85 **DES** 85
APA 75 **INT** 95 **POD** 99 **EDU** 95
COR 64

BD: +1D4 **Corp:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 16 **Suerte:** 99
Combate

Pelea 90% (25/10), daño 1D3 + 1D4,

Espada 95% (27/11), daño 1D6+1 + 1D4

Pistola automática .38 95% (12/5), daño 1D10

Esquivar 90% (15/6)

Habilidades: Ciencias ocultas 85%, Conducir automóvil 60%, Crédito 95%, Derecho 85%, Descubrir 95%, Historia 95%, Mitos de Cthulhu 75%, Persuasión 75%, Psicología 85%, Sigilo 90%.

Idiomas: alemán 80%, inglés 95%, español 80%, francés 85%, italiano 95%, japonés 70%, chino 65%, irlandés 90%, gaélico escocés 90%, galés 85%, arameo 90%, latín 95%, fenicio 55%, griego 80%

Talentos pulp

- **Voluntad férrea:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de POD.

FRIEDRICH RICHTER

20 años, exsoldado y aficionado a la biología y arqueología.

Un joven impulsado por el deber y la disciplina, que fue cegado por el atractivo del poder y por el nacionalsocialismo alemán. Ingresó en el ejército y se presentó voluntario para el Proyecto Ahnenerbe, donde varias pruebas científicas lo transformaron en lo que es ahora: un hombre que si llega a cierto grado de furia o ansiedad se vuelve totalmente invisible y esto le dura mientras permanece en ese estado.

Piensa que con el tiempo podrá llegar a controlar su poder y manifestarlo a voluntad.

Descripción: Apariencia inmaculada. Bien vestido, alto, ojos azules penetrantes, rubio y de complexión fuerte.

FUE 70 **CON** 70 **TAM** 95 **DES** 65
APA 90 **INT** 90 **POD** 80 **EDU** 90
COR 50 **PV** 12

BD: +1D6 **Corp:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 16 **Suerte:** 80
Combate

Combatir 65% (32/13), daño 1D3 + BD, *Arma corta* 50% (25/10),

Esquivar 75% (37/15),

Fusil 60% (30/12)

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 25%, Intimidar 35%, Orientarse 55%, Sigilo 80%, Supervivencia 55%

Idiomas: alemán 95%, inglés 55%

GUP

Mitad hombre, mitad Shoggoth. Es el resultado de un obscuro experimento del ejército alemán llamado Proyecto Ahnenerbe para crear un supersoldado. Resulta muy astuto, a menudo bastante lógico en su forma de actuar. De hecho, está buscando la manera de procrear.

Descripción: Toma la apariencia que le parece, siempre y cuando haya sido una de sus víctimas (normalmente es la última de ellas). Su punto débil es el calor, lo debilita e incluso puede matarlo, siempre que permanezca en su auténtica forma.

FUE 120 **CON** 120 **TAM** 90* **DES** 90
APA 50* **INT** 85 **POD** 60 **EDU** -
COR - **PV** 42

*Puede ajustar su masa para parecer más pequeño o más grande, así como sus características físicas.

BD: +2D6 **Corp:** 2 **Mov:** 10 **PM:** 12 **Suerte:** 60

Combate

Combatir 80% (40/16), daño según el arma, 1D6+2D6 por pseudópodos, o 1D6+2 cada asalto por ingesta

Esquivar 45% (22/9)

Ataques por asalto: 1 o 2 (1 por arma, 2 por pseudópodos o ingesta).

Pseudópodos: Puede aplastar lo que sea con sus potentes pseudópodos y causa daño por aplastamiento.

Ingesta: Engulle a su presa con su cuerpo gelatinoso, donde puede ser digerida. Durante la digestión, la víctima sufre una pérdida de 1D6+2 Puntos de Vida cada asalto. Cualquiera que sea engullido puede intentar liberarse con una tirada enfrentada de FUE en cada asalto. El Gup

solo puede alimentarse de una víctima cada vez y, mientras se alimenta (en los asaltos siguientes al ataque de ingesta), puede atacar con sus pseudópodos.

Armadura: Ninguna, pero los ataques por fuego y electricidad le hacen la mitad de daño; las armas físicas como las pistolas y cuchillos solo le hacen 1 punto de daño con cada impacto; el Gup regenera 1 Punto de Vida cada asalto.

Pérdida de Cordura: Ver al Gup en su auténtica forma produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura. El Guardián puede añadir a la pérdida otros 1/1D3 para los testigos de la transformación de la forma humana a la semishoggoth

Habilidades: Encanto 55%, Intimidar 60%, Lanzar 70%, Persuasión 70%, Psicología 50%, Saltar 45%, Sigilo 60%, Tregar 80%

Poderes especiales

- **Imitar apariencia:** Cuando la víctima ha sido completamente consumida, el Gup puede adoptar su apariencia con todo detalle, además de poseer sus recuerdos y habilidades mejoradas.
- **Absorber inteligencia:** El Gup obtiene 1 punto de INT permanente con cada cerebro devorado, más los recuerdos de la víctima.

The image shows a full-page decorative background with a parchment-like texture. At the top center, the word "NOTAS" is written in a bold, black, sans-serif font. The background is filled with faint, light-colored sketches and text. On the left, there's a sketch of a skull with the word "FERRA" below it, and a candle in a holder. In the center, there are various symbols, including a crown, a chalice, and a mortar and pestle. On the right, there's a sketch of a crown with the word "Queen" below it, and a key. The overall theme appears to be related to alchemy or magic.

HIDDEN CORP

Hidden Corp es una organización secreta al servicio de la Corona británica, dedicada a descubrir e investigar antiguos tesoros con historias legendarias. Sin embargo, no son los únicos interesados en estos objetos: el cada vez más poderoso partido Nazi alemán también los busca con intenciones mucho más oscuras. Los agentes de Hidden corp tendrán que ser más astutos y rápidos que ellos si no quieren que el mundo caiga en una profunda oscuridad.

Hidden corp. Volumen I es el primer libro de una campaña para *Pulp Cthulhu* que consta de cuatro escenarios de misterio y ritmo trepidante. En este volumen se incluyen las dos primeras: «Mitos y leyendas» y «Proyecto Ahnenberg».



9 788412 460223

www.shadowlands.es

PVP: 19,95€